「卒業Ⅱ」「餓狼スペ」など人気8タイトルを大攻略
平成7年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第8巻第1号(通巻74号) 平成元年10月2日第3種郵便物認可
490YEN
1995 1 JANUARY
PC Engine FAN
速報
全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ/上海ほか
完成披露
卒業Ⅱ FX
FX発売COUNT DOWN!
新作
プリンセスメーカー1
とらべらーず!
メタルエンジェル2
ボンバーマンぱにっくボンバー
話題作追っかけ特報
姐/マージャンソード
銀河お嬢様伝説ユナ2
超新作速報
天外魔境 カブキ一刀涼談
同級生
ドラゴンナイト&グラフティ
プリンセスメーカー2ほか
攻略大全XX
卒業Ⅱネオ・ジェネレーション/餓狼伝説SPECIAL
コズミック・ファンタジー4激闘編/アルナムの牙
ゲッツェンディーナー/Jリーグトリメンダスサッカー'94
美少女戦士セーラームーンCollection/ロードス島戦記Ⅱ

マルチメディアのNEC

［バトルヒート］
全編アニメーションで表現する対戦型格闘アクション
ハドソン/同時発売/8,800円（税別）

［チームイノセント］
PC-FXの動画能力をフルに生かしたSFアクション
アドベンチャー/ハドソン/同時発売/9,800円（税別）

CD-ROMを知りつくしたNECの結論。

1677万色、秒間30フレームのフルアニメーション・ゲームマシン。

PC-FX

ピーシー・エフエックス 標準価格49,800円（税別）

●高性能32ビットRISCプロセッサV810（NEC）搭載●倍速CD-ROMドライブ●7画面ものバックグラウンドや、回転、拡大、縮小、セロファン、フェード等、多彩なゲーム演出を可能にする機能満載●機能拡張用スロットを3つ装備●音楽CD、CD-G、フォトCDの各CDフォーマットに対応

ピーシー・エフエックスのお問い合わせ先は　NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

NEC

卒業II FX Neo Generation

[卒業IIFX] パソコンの超人気ソフトを移植した育成シミュレーション
リバーヒルソフト/NECホームエレクトロニクス/同時発売/8,800円(税別)

紺碧の艦隊

[紺碧の艦隊] ベストセラー小説をゲーム化した艦隊戦シミュレーション
マイクロキャビン/NECホームエレクトロニクス/発売日未定/価格未定

※画面はハメコミ合成です。

12月9日(金)
発売予定

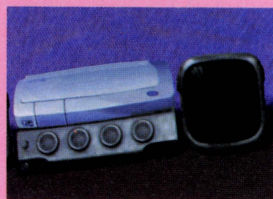
他に先駆けて、5年前からCD-ROMソフトを提供し続けてきたPCエンジン。その経験から開発されたのが、32ビット・ゲームマシン『PC-FX』。これからのCD-ROMゲームに必要な基本性能が、ここにあります。

続々登場PC-FXソフト
●RETURN TO ZORK/アドベンチャー
●ヘブルビーチの波濤(仮)/スポーツ●ルナティックドーン(仮)/RPG
●キューティーハニー(仮)/アドベンチャー●麻雀悟空 天竺(仮)/テーブル

通商産業省選定グッドデザイン商品

MONTHLY PC Engine FAN

1995 JANUARY 1

CONTENTS

愛（まな）の日記♡

今日はPCエンジンファンの年末パーティーにお呼ばれしたの。会社に戻ってみんなでPCエンジンにROM²アンプつなげてカラオケ大会開いちゃった。だって正装してカラオケに行くのって恥ずかしいもんね。PCエンジンってCD-Gカラオケソフトを楽しむこともできるって知ってた？

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／川田博

＜発売＞株式会社徳間書店　＜編集・発行＞徳間書店インターメディア株式会社　●発行人兼編集人／山森尚　●副編集長／高島寿洋　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター若頭／千田誠行　＜編集＞●スタッフ／〔東京〕伊藤明照・豊田恵・鳴澤猛司〔仙台〕五野上良法・千葉保弘・福島純一　●アシスタント〔東京〕相崎勝保・青木基至・石原貴子・大野哲次・木村敬一・高橋弘芳・橋本愛美・福岡雅司・松田季治　〔仙台〕砂金雅彦・大石美智子・大友順・佐藤浩崇・鈴木享子　＜広告＞●部長／和田秀実　●スタッフ／大内隆・加藤千香子　＜販売＞●部長／遠藤剛　●スタッフ／石井基之　●アシスタント／吉野なおみ　＜製作管理＞●室長／杉山実　●アシスタント／佐藤理恵　＜校閲＞●室長／山田政彦　＜デザイン＞●AD／川田博　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房　●アシスタント／〔仙台〕今村奈緒美・板橋里佳　＜協力＞●校閲／笠原紀彦　●編集／安藤美保　●写真／膳英之助・浜野忠夫・守屋貴章　●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K'S工房・ミニズ　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・ターゲット・有限会社ポルタ社・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社

※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

攻略大全XX

NEW

憧れの声優とキミをハガキで結ぶ夢のホットライン。編集部はキミのあつい思いを伝える伝書鳩…

今月は前人気1位ソフト『風の伝説ザナドゥII』のドラマCDの収録をレポート。サイン色紙などプレゼントも満載だ！

ついに魔導4コマ募集は12月31日で最終締め切り。次回のトリを飾るのは誰だ!? ラストチャンスを逃すな！

COMICS

GAME INDEX

●PCエンジン●

●PC-FX●

スペック表の見方

Huカード(4Mbit)

PC-FX

❶CD ❷スーパーCD-ROM²
❸メーカー名：光栄
❹発売予定日：12月25日
❺予定価格：8800円(税別)
❻ジャンル：ボードゲーム
❼継続機能：バックアップメモリ
❽その他：なし
❾開発状況：**80**%(11月15日現在)

❶媒体 HuはHuカード、CDはCD-ROM、FX-CDはPC-FXのCD-ROMです。
❷対応機種（容量） Huカード、CD-ROM、PC-FXのそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❸メーカー名 原則として発売元のメーカー名を示します。
❹発売予定 この本を売っている時点での発売予定時期を示します。
❺予定価格 メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❻ジャンル 編集部で判断したソフトの種別を示します。
❼継続機能 ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❽その他 ソフトに周辺機器を必要とする場合、その形態を示します。
❾開発状況 ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。
※メモリベース128やセーブくん、PCエンジンマウス、アーケードパッドなどに対応しているが、それ自体がなくてもゲームをプレイする際に支障をきたさない場合はスペック内には記載していません。

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜〜金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受けています。質問は本誌に関することのみで、ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。

●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3435-0062

マルチメディアのNEC

Jリーグを制すのは、誰だ。

興奮裂烈の1994 Jリーグ。
その興奮を、PCエンジン
スーパーCD-ROM²でついに再現。

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

J.LEAGUE TREMENDOUS SOCCER '94

■Jリーグ全12クラブのデータを搭載。
■クラブ名、選手名がすべて実名で登場。
■選手の顔が実写で見られる。
■プレシーズンマッチ、リーグ戦、カップ戦、オールスター、PK戦と多彩なプレイモード。

Jリーグトリメンダスサッカー'94

PCエンジン スーパーCD·ROM²ソフト
12月23日金発売/希望小売価格7,800円(税別)

お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

NEC
またすこし、美しくなったね。
待望のPCエンジン版!
プリンセスメーカー1
私のお父さんになってください!
時は中世、王国を魔王から救った勇者であるあなたはひとりの娘を養女として迎えます。父親として、娘に充分な教育をし、りっぱな女性に育て上げなくてはなりません。娘と暮らすのは10歳から18歳までの8年間。そして最高の夢は、彼女をプリンセスにすること。しかし、人生はそううまくいくとは限りません。
はたしてあなたは夢をかなえることができるでしょうか?
キャラクターデザイン:赤井孝美
声の出演:横山智佐
横山智佐 出演
オリジナルドラマCD付き
「ハッピーバースディ・ディア・パパ」
(パッケージに同梱)
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト キャラクター育成シミュレーション
'95年1月3日(火)発売予定/希望小売価格8,800円(税別)
マイクロキャビン
SUPER CD·ROM² SYSTEM
HE system
©GAINAX
©MICRO CABIN CORP.

「……俺は獣なんかじゃない。人だから……
だから、苦しみながら生きなきゃいけないんだ……」

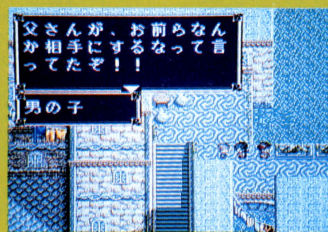
美しいビジュアルシーン

ファンの皆様お待たせしました！ 今回も木村明広のビジュアルは必見だ！ 前作より大幅にパワーアップした、なめらかなアニメーションも見逃せないぞ!!

多彩な特殊攻撃

「アルナムの牙」には、通常攻撃以外に特殊な攻撃方法が2種類存在する。獣に変身して戦う「獣化」攻撃に、2人で協力して戦う「合体」攻撃。特に合体攻撃は、キャラの組み合わせによって効果が変わってくるので、心して使え！

悲劇的なシナリオ

主人公たちは人間と違う能力を持っているため、人間たちから蔑まれている。主人公ケンプの立場になった時、君は「強く生きる」という本当の意味がわかるだろう。

CAST

ケンプ	森川智之	バッソ	二又一成	タランダ	真柴摩利
トエイ	冬馬由美	ヒエン	田中真弓	ギュウ	平田康之
シャッコ	千葉　繁	ヨウガン	桜井敏治	ランチョ	西村知道
トバリ	松本保典	スズメ	篠原恵美	リョウスイ	速水　奨

株式会社 ライト スタッフ

〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073（ライトスタッフの最新情報をお知らせしています）

アルナムの牙
獣族十二神徒伝説

PCエンジン スーパーCD・Rom²専用・ロールプレイングゲーム
12月22日発売／定価8,300円（税別）

PC-Engine SUPER CD-ROM²専用ソフト

PC Engine

6Bパット対応

3人娘がカードで勝負!

主人公さやかの家から、
大事な家宝が何者かに盗まれた!
それを探しだす為、今日も
さやか達3人は戦い続ける!

Cardangels
カードエンジェルス

●ゲームは4つ!ポーカー、スピード、ブラックジャックになんとババ抜き!!幻の家宝「賢者のトランプ」を捜すため、とびっきりの美少女3人が日本全国津々浦々45人以上の美少女相手に丁丁発止と飛び回る! ●マルチタップ対応 ●バックアップ対応 ●パスワードコンティニューあり●主人公3人には人気声優を起用!

12月9日発売　価格8,800円(税別)

監修/坂口征二

新日本プロレスリング公認

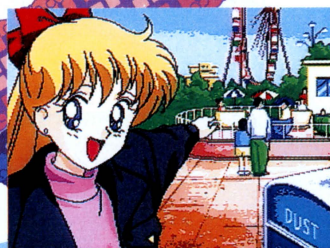
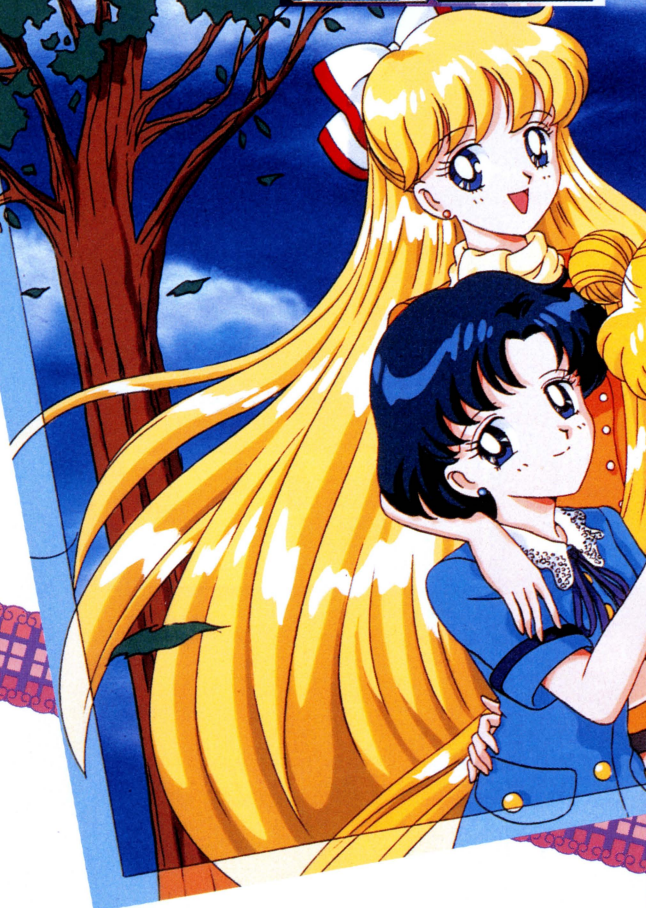
CD-ROM²で初めて実現!
名物リングアナ・ケロちゃんの選手紹介、試合コールが生の声で再現!!

超戦士の闘いには場所は関係ない!!
今度はここが闘強導夢だ!!

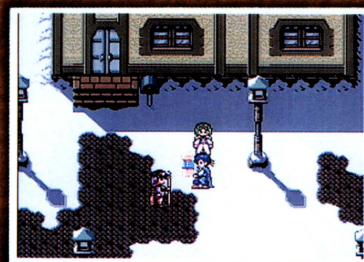
SFCでファンの体温を3℃上昇させたあの"BATTLE FIELD IN闘強導夢"が大幅パワーアップしてCD-ROMに見参!! IWGP, G1クライマックスともにタッグ王座が新設。カットプレーなどSFC版にはなかった新要素も盛り込まれて、より熱い戦いが今か今かとキミを待ち受けている。マルチタップを使えば4人同時プレイも可能。さあ、今こそ頂点に殴り込みだ!!

大好評発売中!! 価格9,800円(税別)

Fujicom co., ltd. 株式会社 フジコム
〒110 東京都台東区東上野3-14-7 龍田ビル3F
TEL.03(5818)6907代 FAX.03(3837)8618

PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
メモリベース 128 対応ソフト
うさぎとまもるのデート中に空から降ってきたちびうさ。一体どこからやってきた？
未来
宇宙
過去
LEVEL 1 LIFE
DUST
戦いは…ちょっとおやすみ♥
セーラー戦士のオフタイムをコレクション！
PCエンジンでわたしたちのオフタイムをコレクション！
それぞれのゲームをクリアするとPCエンジンでしか見られない、プライベートなオリジナルショートストーリーをプレゼント！もちろんTVでおなじみの声優さんが声の出演よ！
セーラー戦士じゃない、普段のわたしたちをコレクトしてね♥
手づくりケーキコンテスト
0 5 1
SAILORMO
PCエンジン・スーパーCD-ROM²専用
美少女戦士
セーラームーン
コレクション
Collection
メモリアルCD ¥8,800［税別］
好評発売中!!
美少女戦士
セーラームーンR
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
©BANPRESTO 1994
●表示価格は、税別になっております。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ！
バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祝祭日を除く）
株式会社 バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
BANPRESTO
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

Victor

12月29日
発売予定
¥8,800(税別)

正義の味方は・・・・・風の吹くまま、気の向くまま。
これが新感覚のRPGだ!!

ものがたり

舞台は、およそ千年毎に7回の魔族侵攻があったとされる、とあるファンタジー世界。
その侵攻のたびに世界は魔力に毒され、少なからぬ生物は凶暴なモンスターと化していました。
それらに対抗し、また次なる侵攻に備え、この世界には「トラベラーズ」と呼ばれる職業冒険者が多く存在し、
手厚く遇されていたのでした。この話の主人公4人組も、そんな数ある冒険者パーティの一つ・・・。
このゲームは、心ならずも伝説の聖戦に巻き込まれてしまった主人公たちが、
旅の途中で繰り広げる心の交流を描いた<きずな>の物語です。

- 数百ものアニメ・パターンを駆使した、56場面、1時間20分にわたる膨大な人形劇。マップ上で、バトルの中で、泣いたり、しゃべったり、ずっこけたり・・・。とにかく忙しい主人公たちです。
- ついにでた! 仲間同士の、<心のきずな>をラブコメタッチで描いた、ストーリー重視の新RPG。
- アタッカー、バンガード、リアガードというキャラクターたちの布陣によって、能力や戦法が変化するタクティカル・バトル。
- ボスバトルでは、必殺技や主人公だけの大技が炸裂!
シナリオが進むと、主人公の大技はより強力に進化していきます。
- 主人公役には、上田祐司、野上ゆかな、岩永哲哉、宮本優子のフレッシュな4人。
その他、檜山修之、二又一成、石森達幸、瀧本富士子などの豪華声優陣が出演!

ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL. 03-3406-9133

naxat
SUPER CD-ROM² SYSTEM
ARCADE CD-ROM² 対応

※6ボタンパット、メモリーベース128＆セーブくんにも対応しています。

'95年春発売予定(価格未定)

各国のプリンセスに立ち向かい「マージャンソード」に勝利できるか？

多くの王国が乱立している「アウドレス大陸」。この地には「ラファンダ」と呼ばれる、いにしえよりの古文書が伝えられており、そこには『マージャンソード』の伝説が語られていた。
神々が所持していたと言われる、伝説の剣『マージャンソード』。それは秘められた聖なる力によって、どんな望みでもひとつだけかなえるという…。だが、未だかつて『マージャンソード』を手にした者はいない。
そして今、『マージャンソード』を手にするべく、各国のプリンセス達が立ち上がった！
800枚を超える動画枚数。豪華な声優陣。赤堀正直氏(株式会社オーパス)によるスペシャルサウンド。牧野竜一氏(TOMBOY)による魅力的キャラクター。笑いあり、感動ありのマルチストーリー。
笠原留美さん(青二プロダクション所属)熱唱のエンディングテーマ「DESTINY(デスティニー)～めぐる世紀(とき)の中で～」も収録して'95年春、堂々の完成！

イラスト／牧野 竜一(TOMBOY)

HE system PC Engine

株式会社ナグザット ／〒112東京都文京区音羽1-1-1音羽鳥根ビル テレフォンサービス 03-5395-2088

ゲームについての問い合わせはこちら！／フリーダイヤル0120-079310 (午前10時～12 午後1時～5時)

naxat soft

先生、この一年間ありがとう。先生が担任だったから、
わたしも一流大学に進学することができたんだよ。本当、
先生には感謝しているよ。大学で勉強するたびに先生の顔を思い
出すよ…だって、わたし…先生のこと好きだったもん。

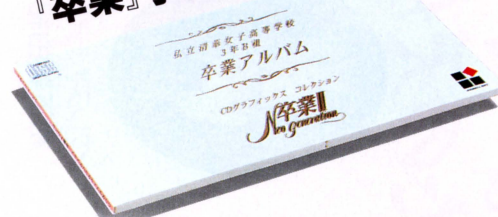
12月23日㊎
発売!

卒業II
Neo generation

育成シミュレーションゲーム
PCエンジンスーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応　価格8,800円(税別)

今なら まだ間に合う! オリジナルCD-G「卒業アルバム」プレゼント!

先着5,000名様!

『卒業』予約キャンペーン実施中!

予約キャンペーンに応募してくれたみんな、本当にありがとう! まだ参加していない君、キャンペーンに参加して、5人の生徒のグラフィックと声が楽しめる限定版CD-G『卒業アルバム』を手に入れよう! 今ならまだ間に合うぞ!

（CD-Gは12月初旬からの発送になります）

【応募要項】

①この広告についている予約申込用紙に必要事項を記入する。

②申込用紙をショップに持っていって『卒業II』を予約し、用紙にショップのスタンプを押してもらい、ついでに押してもらったショップの方の名前を担当者のところに記入してもらう。

③あとは官製はがきの裏に申込用紙を貼って、氏名、年令、住所、電話番号を記入の上、下記の宛先まで送るのみ!（封書での申し込みもOKです!）

【応 募 先】

〒810 福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F
㈱リバーヒルソフト　卒業II　予約キャンペーン係

キャンペーンに関するお問い合わせは弊社営業部・阿部または久保までお願いいたします。

PCエンジン 卒業II Neo Generation 予約申込用紙

〈住所〉〒　　☎（　　）　—			
氏名	年令	性別	職業
ショップ名（スタンプ捺印欄）			
担当者名			

この予約申込用紙はコピーでも可。　P

購入特典!! オリジナルテレホンカードカードプレゼント!

PCエンジン版『卒業II』をお買い上げの方の中から抽選で300名様に、『卒業II』オリジナルテレホンカードをプレゼント! くわしくは、商品の中に入っているアンケートハガキをご覧ください!

ユーザーサポートに関するお問い合わせは092-771-0328（土・日・祝日を除く13:30〜17:30）へどうぞ。その他の時間帯は、リバーヒルソフトのいろいろな情報が聞ける『トークインフォメーション』をお届けしています。

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL.092-771-3217 FAX092-751-5265

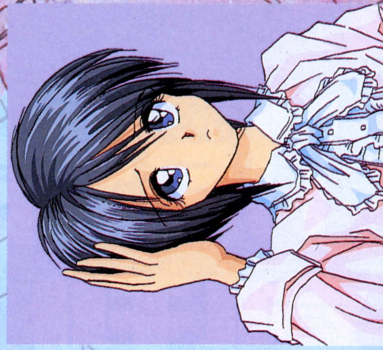
天・使・降・臨!

忘れないで下さいね
あなたの天使がいることを

登場人物&豪華声優陣

フォルシーニア：天野由梨
クレアリデル：松下美由紀
エインデベル：椎名へきる
リアムローダ：岡本麻弥
英貴也：細井治
メルキュール：野上ゆかな
ミリネール：荒木香恵
フォル2／
アクエリュース：兵藤まこ
岡田馨子：水沢潤
川崎真理：鷹森淑乃
風見双葉：雪絵れな
名木田先生：伊藤美紀
ラオール：檜山修之
リガルード神：西村知道

朗読：椎名へきる
オリジナルストーリー
『スパイラルクエスト ロマンス(抜粋版)』

SUPER CD·ROM² SYSTEM
マウス 対応
PCエンジン スーパーCD-ROM²専用 PCエンジンマウス対応 バックアップメモリー対応
電脳天使
～デジタルアンジュ～
大好評絶賛発売中！
価格7,800円(税別)
同時収録
フォルシーニア(天野由梨)
が歌う、主題歌
『アンジュの想い』
エインデベル(椎名へきる)
が歌う、挿入歌
『エヌベルユの哀歌』
脚本／ゲームデザイン：古雅ちはや　イラスト／原画：まみやなつき
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
制作・発売／徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL03-3578-0291
販　　売／㈱徳間ジャパンコミュニケーションズ 〒105 東京都港区新橋1-18-21 TEL03-3591-9163
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.／NEWS INC.

11月30日
創刊!
超
発行／徳間書店インターメディア

目玉作品
総力特集

闘神伝

＋特製とじこみポスター

リッジレーサー/極上パロディウスだ!

ツインビー対戦ぱずるだま/実況パワフルプロ野球'95

A列車で行こうⅣ/サイバースレッド/モータートゥーン・グランプリ/スターブレードα/KING'S FIELD

クライムクラッカーズ/熱血親子/ツインゴッデス ほか12月新作完全紹介

特別付録

プレイステーションリリースソフト完全カタログ

発売予定のニューソフトが全てわかる! おもしろさが見える完全保存版!!

月刊プレイステーションマガジン

付録つき
490円(税込)

PlayStation Magazine

発売/徳間書店

美少女キャラと声優の
よくばりアイドル誌

Virtual IDOL バーチャル・アイドル Vol.2

発行／徳間書店インターメディア　販売／徳間書店
※販売に関するお問い合わせは、☎03-3578-0291へお願いします。

PCエンジンで発売決定！
噂のニューフェイス14人に迫る

「同級生」美少女ファイル

よりパワーアップの第2号。
最新バーチャル・アイドルをあ・げ・る♡

極上のアイドルだけを
贅沢におとどけ♡

★ゲームの人気キャラ＆次世代機アイドル満載

- 神楽坂ユナ（銀河お嬢様伝説ユナ2）
  ナコルル＆チャムチャム（真・サムライスピリッツ）
  アルル・ナジャ（魔導物語）をはじめ、
  次世代機に登場のアイドルも大紹介

★人気声優のイベントやCD情報をたっぷり掲載

- 11・3 國府田マリ子LIVEレポート（京都）
- 久川綾／笠原弘子／三石琴乃／井上喜久子／天野由梨／岡本麻弥ほか
  最新情報を網羅

★要注目のアニメ界の美少女アイドルを追跡調査

- 声優とアニメの立体アイドルプロジェクト
  「ハミングバード」の魅力を解明

大好評につき増ページ連載
椎名へきる エッセイ

本誌でしか手に入らない！
"ミラクルボイス"完全撮り下ろし
國府田マリ子 ポスター付き

12月8日ごろ発売予定
予価690円（税込）

FX発売COUNT DOWN!

完成披露

待ちきれない人に贈る最速情報

卒業ⅡＦＸ

PC－FX本体と同時発売される超目玉タイトル『卒業ⅡＦＸ』をどこよりも早く、くわしく解説。魅力のすべてがここにある!!

PC-FX

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：12月9日
予定価格：8800円（税別）
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：**100**％

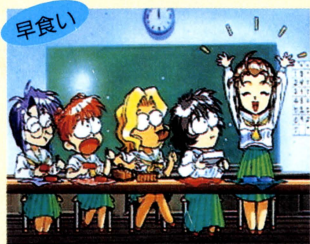
ファジー感覚を重視した画期的な育成システム

ＦＸ版は、パソコン版やPCエンジン版とは大きく異なるアレンジが加えられた。ゲームの流れはほぼ同じだが、画面上のパラメータ表示を減らし、生徒の表情とセリフから、心理状態を読み取るシステムに変わったのだ。生徒の感情は、数値では一切表示されない。「少し好きになった」とか「見損なった」など、あいまいな形で伝わる情報をプレイヤーが考察し、ゲームを進めていくのだ。

⇨好意・敬意など感情を表す要素は、表情とセリフから読み取る。より自然なコミュニケーションといえる

圧巻のオープニングをダイジェスト公開

オープニングはＦＸの高速動画再生機能をフル活用した、約３分間のアニメーションが展開する。ここではそのオープニングを、流れにそってダイジェストで紹介しよう。実際にはここで掲載した画面をはるかに上回る大量のビジュアルで構成されているぞ。

⇧５人それぞれの性格を表すシーン

⇧最初は、桜の花びらが舞うＣＧを背景に、５人が次々に登場

⇨何の脈絡もなくいきなり早食い競争が始まる。なんと安田が一位に!?

ゲームの流れはPCエンジン版と同じ

生徒の指導方法が月曜～金曜日の平日と、土曜・日曜日の2つに分けられることに関しては、パソコン版やPCエンジン版と同じ。ただし細部では若干の変更が見られる。また、コマンド系統など操作方法はアレンジが加えられ、使いやすく、簡単な仕組みになった。

月曜～金曜日

5人まとめて学科指導をおこなう。週間単位の学習成果は数値ではなく生徒の反応で見る。

教室の基本画面。1日ごとにリアルタイムで進行していく

金曜日まで終わると、生徒別に授業の内容についてコメント

土曜・日曜日

週末はそれぞれが課題をこなす。教師が行く先は5種類に増え、会った生徒に声をかける。

教師の行き先に生徒がいると、3択で声をかける画面になる

週末の最後は食事に誘ったり、コミュニケーションを深める

校長先生は心強いナビゲーター

生徒の心理状態を読み取るというシステムは、慣れないうちはかなりとまどってしまう。そこで頼りになるのが、FX版のオリジナルキャラ、校長先生。通常「助言」というコマンドで生徒の状態を話してくれるほか、ゲーム中ひんぱんに現れ、プレイヤーにいろんな情報を与えてくれるのだ。

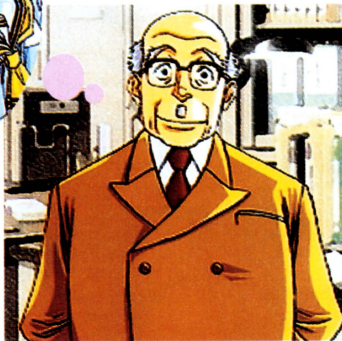
FX版は、校長先生の存在抜きでは語れないほど、登場頻度の高いキャラとなっている。

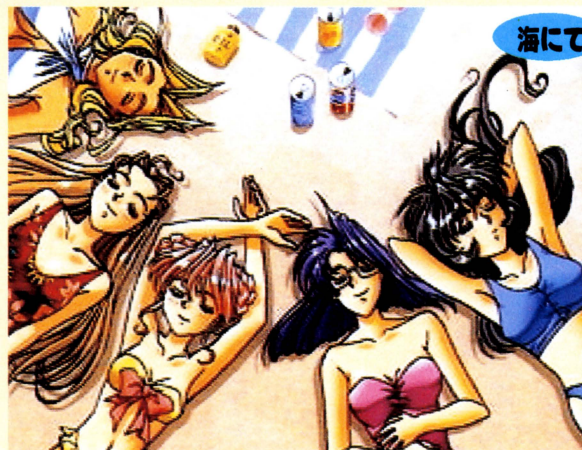
校長先生

精華女子高等学校校長。性格は温厚だが、教育には厳しい

試験の結果を見てあきれたところ

最近言うことをきかない谷由利佳。彼女のことをたずねると…？

教師に対する敬意が足りないということが推測できる。さすが校長先生！

教室で憂いを含んだ表情を見せる生徒たち。やっぱり年頃の女のコ

今度担任になる教師について、希望や意見を好き勝手に言っているシーン

5重婚!?

教え子5人のウェディングドレス姿大放出！　これはプレイヤーの夢？

ほんの数秒の間に、生徒たちがいろんな表情を見せる、ぜいたくな連続カット

砂浜で気持ち良さそうに太陽の光を浴びる5人。水着のグラフィックはこのほかにもある

最後は5人で、ポーズ♡

FXでしか見られない描き下ろしビジュアル

ＦＸ版は大量のオリジナルビジュアルが追加されている。パソコン版のキャラデザインを手掛けたこばやしひよこさんが、大量に描き下ろしているのだ。生徒の表情パターンとイベントビジュアルの数は、パソコン版の倍以上のボリューム。ここではオリジナルビジュアルを中心に紹介しよう。

表情パターンは25種類追加

週末に発生するビジュアルイベント

週末に発生するビジュアルイベントはおもにアルバイトが中心。ファーストフードなどのオーソドックスなアルバイトもあるが、怪しげな占い師、なかにはアブナイ夜のアルバイトも…。また、夜の街をブラブラしている生徒にバッタリ会うこともあるぞ。

おっちょこちょいの谷に注文が覚えられるのだろうか…

暗い街角で占いをしている安田。運勢を占ってもらおう

食事に誘う

週末の「食事に誘う」コマンドで行ける所は8ヵ所。ちなみにパソコン版では１ヵ所、PCエンジン版では3ヵ所だった。またＦＸ版は、他の2機種にはなかった、食事のときのビジュアルが描き起こされているのだ。

場所ごとに連れていった女のコの好意・敬意のパラメータが上下に変動

部屋に生徒を呼んでごちそうした場合。プライベートを明かすことによって、生徒と深い仲になれそうだ

行事に関係するビジュアルイベント

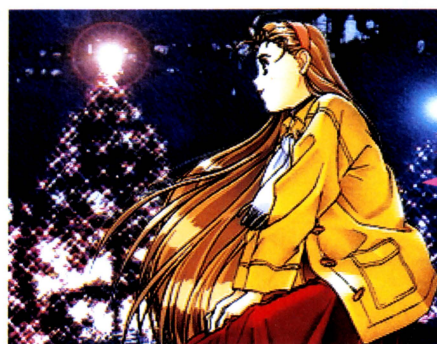
夏祭りやクリスマスなど、ある一定の期間中に起きる突発イベントは、ほとんどがＦＸオリジナルのものだ。発生条件がある程度限られてくるので、すべてを見るのは難しいかもしれない。こちらはそれぞれのイベントについて5人分そろっているのだ。

両手いっぱいお菓子を抱えてゴキゲンの谷由利佳。ゆかたもよく似合ってる

夏祭り

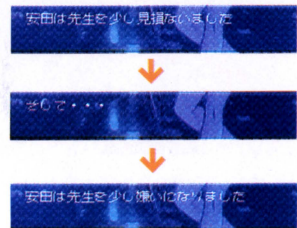
クリスマス

忘年会

クリスマスツリーの下で一人たたずむ安田舞奈。誰のことを考えてるの？

生徒たちの歌が聴ける。カラオケモードもあるぞ

ビジュアルイベントは好意・敬意に影響

ビジュアルイベントのときに3択で声をかけることができるが、この選択により、生徒の好意・敬意が変化してくる。どのように変化したかは、選択後のウィンドウでわかるようになっている。

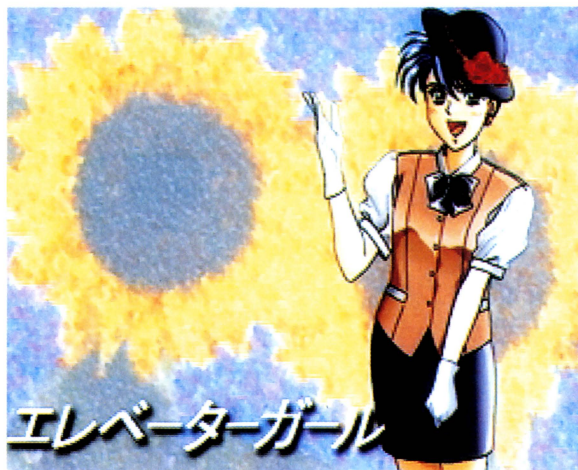
ちょっとアブナイアルバイトをしている安田にひとこと言おう

好意が上がって敬意が下がるなど、一長一短の結果になることも

FX版エンディングを一挙公開!

パソコン版では1人につき9パターン、5人分で合計45種類のエンディングがあった。FX版はそれに20パターンが新たに追加されて、合計65種類となった。これだけ多いとエンディング条件の判定がかなり微妙になってくるので、すべてのエンディングを見るのはちょっと難しい。今回は特別に、新たに追加された4つのエンディングをお見せしよう。

デパートの顔、エレベーターガールになった石橋美佐子。似合うかな?

これは番外編。なんとウエディングドレスに身を包んだ校長が…

犬塚さおりはロックバンドを結成。そんな才能があったなんて意外だね

内向的な性格だった安田舞奈は、なんとアニメーターに!? キャラクタ物のトレーナーがおたくっぽい。趣味をそのままいかせるお仕事だけど、内容はとってもハード。だいじょうぶ?

生徒それぞれに隠しイベントを用意

各生徒に1人ずつ用意されている隠しイベント。それぞれ一定の条件を満たすことによって、遊ぶことができる。また、1回プレイするとオマケモードに登録され、いつでも遊べるものもあるぞ。

オマケモードでは、隠しイベントのほか生徒の歌も登録される

犬塚のサウンドテスト

なんとゲーム中のすべての音楽を聴くことができるという、スペシャルサービス。左上の曲目リストの中から選ぶのだ

石橋の抜き打ちテスト

日頃のスパルタ教育の仕返しとばかりに、石橋がキバをむいた!?

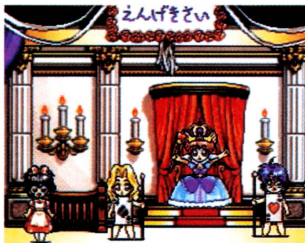
卒業までの1年間を誌上で先行リプレイ

ＦＸ版はパソコン版やＰＣエンジン版と違い、パラメータ関係の表示がかぎりなく少ない。このため、生徒を思いどおりにコントロールできるようになるまでに、慣れが必要だろう。また、システム回りもアレンジが加えられている。ここではリプレイ形式で１年間の流れを追っていこう。

⇧表情豊かな３年Ｂ組の問題児たち

1学期 生徒の弱点を早めに克服していく

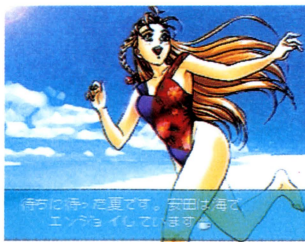
生徒たちをコントロールするには、やはり最初が肝心。週末は積極的に生徒たちのいるところを巡回し、まめに声をかけていった。また、学習面ではシンディと犬塚をマーク。前列に座らせて弱点科目をみっちり教え込む。５月の演劇祭、我がクラスは犬塚を責任者にして、「不思議の国のアリス」を上演。なかなかの評判だった。

⇧犬塚に食事をおごってやったり、コミュニケーションをはかる

⇧劇中はかなりヒヤヒヤものだったが、好評だった演劇祭の出し物

夏休み前の試練

５月の中間試験直前に安田が病気で倒れ、試験をお休みするというアクシデントが発生。安田の体力には注意しなくてはならない。そしてクラスマッチ直前、何の前触れもなく犬塚が家出。残念ながらクラスマッチは棄権してしまった。生徒の心理状態を早めに察知してやることが重要だ。

⇧前列で立て続けに授業を受けさせたので、ダウンしてしまったようだ

⇧試験直前、いきなり安田が病欠。４人だけで中間試験をおこなった

⇧夏休み前には海辺でたわむれる生徒をよく見かける。安田も健康的に

夏休み 勉強中心の強化スケジュール

生徒にとっては高校生活最後の夏休み。夏祭りなどのイベントもあり、思い切りはねをのばしたいだろうが、飲酒や喫煙などの非行行為だけは目をつぶるわけにはいかない。ただ頭ごなしにしかるだけではなく、思いやりを持った接し方をしなくてはならない。知らず知らずのうちに生徒を傷つけているかもしれないからだ。

⇧長期休暇はこのスケジュール消化画面で進行していく

⇧いきなり不良になってしまった安田。おまえだけはと思っていたのに…

⇧お酒を飲む石橋。おまえまで…

谷が色気状態に…

谷由利佳の様子がどうもおかしい。校長先生にも話を聞いてみたが、校長も同じように感じているようだ。街で出会ったときも、今までとは違ってかなり好意的に感じられた。好かれていること自体はうれしいのだが、ほかの生徒に悪影響をおよぼさないよう、ひいきなどしないように。

⇧教室でウルウルしている谷。どうやらこれは本気なのでは…？

⇧夜の街を女探偵きどりで駆け回る谷。ちょっと調子に乗りすぎだぞ

2学期 予想外の状態悪化にてんてこまい

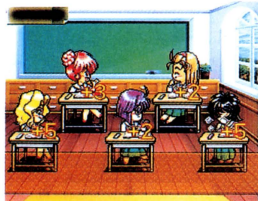
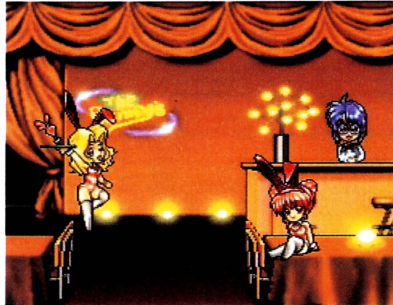
夏休みが終わってみたら、生徒の状態はさんざん。どうやら夏休みのスケジュールに問題があったようだ。早めに対処しないとほかの生徒に悪影響が出るので、早急に対処。また、2学期最初のイベント、体育祭では、騎馬戦で優勝することができた。

シンディが強力タカビー状態に!!

クラスマッチで強敵E組を撃沈!!

クラスが一致団結

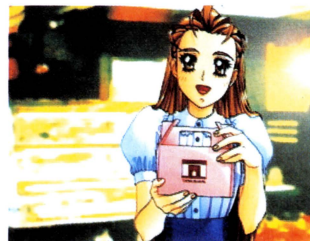
クラスマッチに続き、イベントで立て続けに好成績をあげる。生徒たちの仲が良くなってきて、おのずとチームワークが良くなってきたようだ。この状態をずっと維持していかなくてはならない。

2学期の中間試験でも好成績をマーク。いいぞ

これは授業前のひととき。みんなが仲よくおしゃべりしてるのがわかる。クラス全体がいいムードになってる

清華祭では石橋の演出で現代風おばけ屋敷が

冬休み 年末年始イベントで生徒をキャッチ

冬休みは、困ったことに夏休みの倍以上のイベントがある。クリスマスや忘年会、初もうでなど…。受験直前とはいえ息抜きも必要。パーティで浮かれているシンディや安田のバイトには目をつぶろう。

またアルバイトをしている生徒に関しても同じ。その生徒を将来どんな進路に進ませたいかによって、個別に対処を変えるといいだろう。これまでの努力のかいあって、大きな問題なく新年を迎えた。

クリスマスパーティでもやはり踊ってるシンディ。これもラテンの血

ケーキ屋さんでアルバイト中の安田をチェック。ひとつもらおうかな

3学期 受験直前、安田から愛の告白♡

安田を自宅での食事に誘ったら、突然愛の告白を受けてしまった。最近妙に色っぽいと思っていたら、こういうことだったのか。安田に対する解答はこの場では出さず、いままでどおりの関係を維持。

スケジュール画面に登場するプチキャラ

自宅で2人っきり♡　安田が切々と愛を語る

先生、好きです…

卒業 運命の3月、生徒たちの進路は…?

長かった1年間も終わり、生徒とのお別れの季節。幸い1人も留年する者がなくてよかった。そしててなんと、教え子の谷と結婚してしまった。周囲が何といおうと、この結果には満足だ。

校長先生も感慨ひとしおのご様子

バスケの選手

持ち前の体力をいかしてスポーツ選手に。ラテンのリズムでGO!

ゴルフプレイヤー

世界的なゴルファーを目指し、まずはプロテストに臨む石橋

教師と結婚

谷とめでたくゴールイン。こんなカワイイお嫁さんをもらって幸せ

フリーター

自由きままな生活を楽しむ大塚。風来坊をきどる

教祖さま

安田は失恋の反動(!?)か、新興宗教の教祖さまになってしまった

FX超新作速報

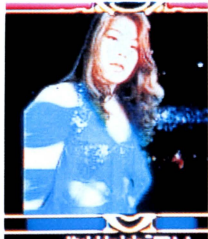
今月は新たに5タイトルのFX専用ソフトと、FXソフト開発参入メーカーが正式発表された。夏までに合計20タイトルが発売される予定。また、FXとPC98シリーズがリンクする周辺機器の発売が決定したぞ。

迫力満点のゲーム画面写真を初公開

全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ

GAME DATA
●メーカー名：NECホームエレクトロニクス
●媒体：PC-FX
●発売予定日：未定　●予定価格：未定
●ジャンル：プロレス
●継続機能：バックアップメモリ
●その他：2人同時プレイ可能
●開発状況：30%（11月16日現在）

実写取り込みで夢の対決が実現

実在の全日本女子プロレスの人気レスラーたちが、実写取り込みで登場する格闘シミュレーションゲーム。人気レスラーたちの多彩な技はもちろん細かな表情まで、全編にわたり実写映像を使用。まるでTVのプロレス中継を見ているような臨場感を味わいながら、プレイすることができるのだ。登場するレスラーは、全日本女子プロレスの主要選手10人と、ゲームオリジナルの謎の美女軍団10人だ。

↑全日本女子きっての美形レスラー井上貴子。実写取り込みで顔の表情もわかる

↑関節技が決まった瞬間。臨場感あふれる映像と音声がグー！

コマンド入力で戦う

開発が始まったばかりなので、システムはまだ完全に固まっていない。しかし基本的には、コマンド入力で技をしかける画面と、実際に技をかけている画面の2種類の画面で進行する予定。またコマンド入力といっても複雑なものではなく、レスラー同士の距離により技などが変わるとのことだ。

間合いを見て…

↑2人の間合いがそのまま距離感を表す。画面下の炎は気合いか!?

技をかける！

↑入力したボタン操作と距離などで、かかる技が変わってくるのだ

華麗な技も再現

プロレスの最大の魅力である華麗な技の数々は、実写取り込みにより迫力ある映像で再現。この映像は、ゲームのためにレスラーたちに実演してもらったものをそのまま取り込んだもの。全日本女子プロレスの全面協力により実現した、リアルな映像が楽しめるぞ。

↑これは技を実演しているところ

☆スリーパーホールド

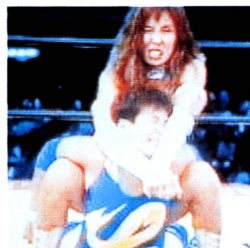
↑柔道のはがい締めをアレンジしたもので、のどをしめる

☆アルゼンチンバックブリーカー

↑相手を自分の肩にかつぎ、相手の背骨を痛めつける

☆S．T．F

↑足を固めて顔を締め上げる。完全に決まれば脱出不可能

☆キャラメルクラッチ

↑うつ伏せの相手に馬乗りになり、体を反らせ痛めつける

謎の美女軍団がゲームに乱入！

ゲーム中、常識の範囲を超えた技を駆使する、10人の架空のレスラーが登場。このうち4人は、現在テレビ東京系列で放送中の「週刊TVプロレス」出演中のセクシーギャルズ「MISSION Q」のメンバーが演じているのだ。

↑美女軍団はプロレス好きの一般人から、オーディションで選考

↑これが恐るべき謎の美女軍団だ！

2人同時プレイ可能な麻雀牌パズル

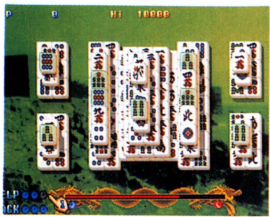
上海 万里の長城

GAME DATA
●メーカー名:NECホームエレクトロニクス
●媒体:PC-FX
●発売予定日:未定 ●予定価格:未定
●ジャンル:パズル
●継続機能:コンティニュー・バックアップメモリ
●その他:2人同時プレイ可能
●開発状況:40%(11月16日現在)

4つのモードを収録した決定版

パソコンで発売されている『上海 万里の長城』の移植。内容も同様で、同タイトルの業務用を移植した「アーケード」と、細かいヘルプ機能が加わる「オリジナル」の2モードが用意されている。

そのほか、配列を楽しむオーソドックスな「クラシック上海」や、上に乗っている牌が落下する「グレートウォール」。牌をスライドさせ、隣合うと消すことができる「北京(ペイジン)」。2人対戦専用で黄金牌を先に取ったほうが勝ちとなる「青島(チンタオ)」を両モード共通でプレイできる。

↑「オリジナル」は海外版を収録

↑↑「アーケード」は業務用の忠実な移植。クリアすると中国の名所がバーンと表示される

麻雀悟空 天竺(仮称)

●メーカー名:NECホームエレクトロニクス
●発売予定日:未定 ●予定価格:未定
●ジャンル:麻雀
●開発状況:10%(11月16日現在)

さまざまなゲーム機に移植されている人気定番シリーズの最新作。より人間に近い思考ルーチンが最大のウリで、イカサマなどが一切ない純粋な4人打ち麻雀だ。ルールの設定等も細部にいたるまで可能。「西遊記」のキャラたちがプレイヤーとして登場。FX版のオリジナル要素については未定。

↑同タイトルの3DO版の画面

バーチャルインベーダー(仮称)

●メーカー名:NECホームエレクトロニクス
●発売予定日:未定 ●予定価格:未定
●ジャンル:シューティング
●開発状況:10%(11月16日現在)

最近復刻版が登場し、大ヒットとなった『スペースインベーダー』の究極のリメイク版。まだまだ企画段階だが、内容的にはFXのスペックを生かした、ユニークなシステムになるようだ。『バーチャル〜』というタイトルからハヤリのポリゴンが連想されるが…?

お嬢様捜査網(仮称)

●メーカー名:NECホームエレクトロニクス
●発売予定日:未定 ●予定価格:未定
●ジャンル:アドベンチャー
●開発状況:10%(11月16日現在)

『卒業』シリーズで有名なヘッドルームの企画によるオリジナル美少女アドベンチャー。内容はまだ明らかになっていないが、タイトルから探偵または刑事モノではないかと思われる。ヘッドルームの育成シミュレーション以外のゲームはこれが初めてになる。

オリジナルRPG(仮称)

●メーカー名:NECホームエレクトロニクス
●発売予定日:未定 ●予定価格:未定
●ジャンル:ロールプレイング
●開発状況:10%(11月16日現在)

内容はもちろん、タイトルすら謎に包まれた、FXの隠し球的な作品。気になる内容については、現在はまだ企画段階なのでくわしい発表はしばらく先になりそう。PCエンジンの人気シリーズの続編か、はたまた完全オリジナル作品なのか、非常に気になるところ。

FXはみ出し情報

周辺機器情報

去る11月1日から3日までの3日間、幕張メッセで開催されたNECパソコンフェア'94で、FXとPC-98シリーズとの親和性を具体化する、2つの周辺機器が出展された。

まずひとつは、PC-98シリーズに接続するとFX専用ソフトが使用可能になる「PC-FXボード(仮称)」。パソコンフェアで出展されていたものは、PC-9821の新シリーズ「CanBe」のみに対応するタイプ。そのほかのPC-98シリーズに接続できるボードは現在検討中とのこと。

2つ目は、FXをPC-98シリーズの倍速CD-ROMドライブとして使用できる「SCSIアダプタ(仮称)」。FXの背面スロットにこのアダプタを差し込み、PC-98へデータ転送の標準的な規格であるSCSI規格のコネクタ(ハーフピッチ)で接続する仕組みになっている。SCSI端子を持っているPC-98に接続可。

なお、これらの機器は発売日、価格ともに詳細は未定だが、来年の春ごろをめどに発売される予定だ。

→ボード搭載可能なCanBe

PC-FXボード
↑真ん中にささっているのが試作ボード。FXボードの出力はビデオ信号

SCSIアダプタ
↑SCSI端子だが、他機種で使用できるかは不明。PC-98専用か?

FX情報ネット発足!!

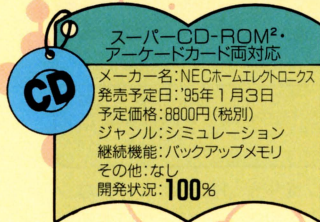
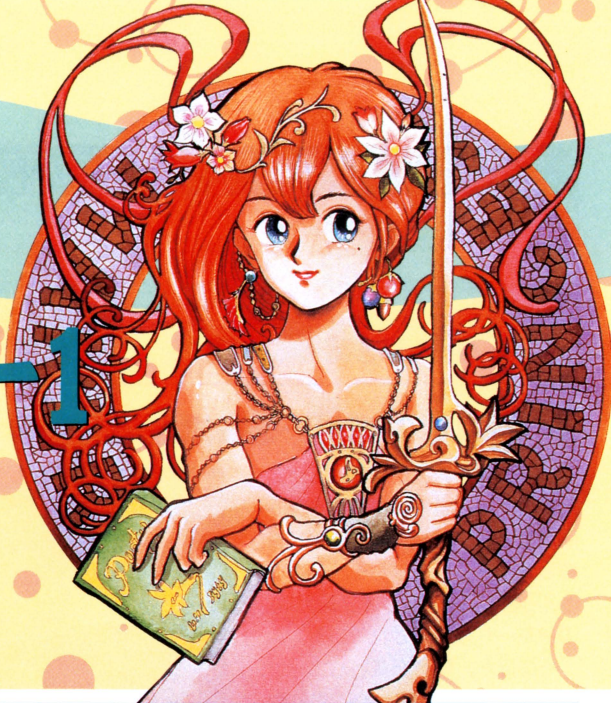
'95年夏に市販のモデムと組み合わせて、FXでパソコン通信が可能になる「通信アダプタ(仮称)」発売と、NECのパソコン通信ネット「PC-VAN」を利用した情報サービスが発足する。

利用方法は、近く設立されるFXのユーザーを対象とした「PC-FXクラブ(仮称)」に入会、通信アダプタを接続したFXを使用して情報サービスを受ける。

提供されるサービスは新作ソフトの紹介や、ゲームで使用したセル画などのオリジナルグッズが当たるイベントの開催などを予定しており、将来的には複数のプレイヤーが同時に参加できるようになるオンラインゲームなどもプレイできるようになっていく。

総力特集 バーチャル子育て。親心を疑似体験！

プリンセスメーカー1

スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:'95年1月3日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

「君の手のひらで彼女は育つ」というキャッチフレーズをもつパソコン界の名作ソフトの移植作。攻略前のおさらいということで、今回はパラメータに注目。主要パラメータの徹底解説からアイテムのパラメータ影響まで紹介。

ひとりの女のコを10歳から8年間手塩にかけて育てる

移植元にあたるのはパソコンの『プリンセスメーカー』。パソコン版は育成シミュレーションというジャンルを初めて提唱し、好評を博したソフトだった。

PCエンジンへの移植の際、ビジュアルの一部に変更されたものや追加されたものがある。また肉声の応答のバリエーションも追加されている。ちなみに、娘の声の声優はMSX版と同じ横山智佐だ。

育成する娘の名前や生年月日及び血液型を入力すると、オープニングが始まる。オープニングは養父（プレイヤー）が10歳の養女をもらってくるまでのビジュアルだ。オープニングが終わるといよいよゲームがスタートする。

オープニング。英雄と呼ばれたプレイヤーが戦災孤児を養女に迎えるまで

毎月娘のスケジュールをコマンドで決定

娘の育成は、下記のコマンドを月頭に3回選択することで育てる。それによって、娘のパラメータはどんどん変動して行く。目的は人によって違うが、タイトルどおりプリンセスに育て上げるのは至難の業。ちなみに育成期間は8年だ。

コマンド	内容
王様に会いに行かせる	王様に面会に行かせるコマンド。側近たちのチェックでなかなか会えない
娘の評判を町で聞く	町で娘の評判を聞くコマンド。人々の意見はスルドく育成の参考になる
着がえや武装など	ステータス及びパラメーター覧の表示がされる。また、着がえ、武装もここ
町で買いものをする	町でアイテムや武器、防具などを売り買いするコマンドだ
環境設定やセーブをする	セーブ、ロード、音声のオンオフ切り替えができる。セーブは7つまで
スケジュールを組む	娘の教育をする
	お金を稼がせる
	休ませてあげる
	バカンスに行く
	武者修行に行く

このスケジュールは育成のメインになるコマンドだ。このコマンドを選択すると、さらに右の5つのコマンド選択がある。また、さらに細かい選択があるものもある。

8年間繰り返す

10月は必ず収穫祭

ミス王国コンテスト	武闘会
10月は収穫祭のミス王国コンテスト（以下ミスコン）か、武闘会のどちらかに参加することができるのだ。ミスコンのミスは1000人の投票で決まるため、買収することもできる。	武闘会は23人ものライバルが4つのブロックにわかれて戦う。その後、各ブロックの勝者が代表して戦うのだ。また、ミスコンとは違い、実力勝負なので買収することはできない。

8年後の3月

エンディング

8年間の育成の成果が18歳の3月に実る。エンディングはその後の娘の将来が描かれたビジュアルで幕が降ろされるのだ。

エンディングは、最終日のパラメータで決まる。ちなみに、エンディングのパターンは全部で33種類ある。

高級貴族の側室になった！

油断は禁物、娘は病気もすれば非行にも走ってしまう

育成する娘のステータスやパラメータは全部で26個ある。先にも述べたが、毎月の月頭にスケジュールを決定することで、これらのパラメータが変動する。

娘のパラメータ初期値は、本当に貧弱。本当にこの娘がプリンセスになれるのだろうか、と不安になってしまうくらいだ。

⬆この幼い娘がプリンセスに？

最初はこんなに貧弱

性別	女の子	体力	30
星座	牡羊座	腕力	30
血液型	A型	知力	30
誕生日	3/23	気品	30
称号	平民	根性	30
年齢	10	疲労	0
身長	148.3	色気	30
体重	32.6	モラル	30
プロポ	94%	評価	0
お金	500	装甲強	5
経験値	0	攻撃増	0
戦闘技	30	HP	30
素早さ	30	MP	0

グレース ティマジオ
Lv 01 Hp 0030
Age 10 500G
評価 0

道具を使う
兜の装備
鎧の装備
武器の装備
着がえ
終りました

⬅初期パラメータはほとんどが30か0。最大値は千以上なのに…。お妃教育ってなをさせればいいんだろう。ちょっぴり不安

娘のステータスとパラメーター一覧

性別	娘と決まっているので、あたりまえだが女の子だ。ゲーム中終始変わることがない	体力	丈夫度。体力の値＝ヒットポイント（以下ＨＰ）の上限値になっているのだ
星座	自分が入力した誕生日により十二星座に対応し、表示される。これも変わることはない	腕力	これが上がると戦闘中相手に与えるダメージも上がる。戦闘以外に特にメリットはない
血液型	最初に入力したものが表示される。Ａ、Ｂ、ＡＢ、Ｏのいずれかが表示される	知力	賢さを表す。この数値＝マジックポイント（以下ＭＰ）の上限の値になっている
誕生日	入力した誕生日が表示される。プレイ中に変更することはできないので、終始変わらずだ	気品	お上品度。0＝お下品なのだ。上流社会では必要不可欠。通常でも最低限のマナーは必要
称号	現在習得した資格が表示される。資格は学問、武芸の昇級試験に合格するともらえる	根性	これが上がれば、わりと疲労に耐えられるようになる。戦闘中の忍耐力にもなっている
年齢	最初は10歳から始まる。誕生日がくると1歳プラスされるというステータス	疲労	上がると病気や非行の一因になってしまう。また、そうなると失敗の回数も多くなるぞ
身長	身長はメインパラメータの変動や、何もしなかったときなどに変化するようだ	色気	魅力の高さを表す数値。わんぱくでもいい丈夫に育ってくれればという人には不要だ
体重	身長と同様の条件で変動していく。いずれにせよ、オデブちゃんにならないように注意	モラル	道徳心の高さを表す数値。これを下げると非行に走ってしまう確率が大きくなる
プロポ	プロポーションの略。理想値は100。体力が上がると増え、病気になると下がるようだ	評価	娘に対する世間の評価。耳目を集められないようでは当然プリンセスになれない
お金	現在の所持金。お金はアルバイトで稼ぐ。育成にはお金がかかるので金欠病に苦しむ	装甲強	防具の強度のこと。つまり、カブト＋ヨロイの強度のことだ。戦闘にしか関係ない
経験値	戦士の経験の値。武器屋、狩人や戦闘で上がる。一定の値になるとレベルも上がるのだ	攻撃増	攻撃増強度の略。武器の威力＋腕力がこの数値になる。これも戦闘にしか関係がない
戦闘技	戦闘技術の略。戦闘の際の技のことなので、これが上がると攻撃の命中率も上がる	HP	体力でも記述したが、体力＝ＨＰの上限値だ。ただし、ＨＰが0になっても死亡しない
素早さ	戦闘中の先制攻撃や逃走の成功率のこと。狩人のアルバイトをすれば上がるぞ	MP	先の記述どおり知力の数値＝ＭＰの上限値だ。魔法の種類は学問で昇級すると増える

※黄色の部分はスケジュールにより、頻繁に変動する主要のパラメータです

状態変化は病気と非行の２種類

娘の状態変化は病気と非行の２種類だ。状態変化が起こると基本画面の娘の表情が変化し、メッセージの一部が変わる。また、パラメータにも変動が起きたりもする。

いずれにしろゲーム進行上に、望ましい結果は得られない。早くもとの状態に戻さないと、８年間の中で思いどおりの娘に育て上げることは不可能になってしまう。

８年間というとけっこう長いように思われるが、実際にプレイしてみると理想のパラメータにするには短いと感じてしまうぞ。

⬆病気はつらそう。悪かった、もうつらい思いはさせないよという気分になる

病気になると…

病気になる原因はさまざまな要因があるが、基本的に疲労がたまると病気になる。病気になるとメインパラメータとそれに付随するHPやMP、プロポーションといったものが着々と減ってしまう。ほとんどのパラメータが下がってしまうので、数ヵ月前に後戻りするよりも始末が悪い結果になる。

⬆病気になると失敗続出。体力が0になっても死にはしないが…

非行に走ると…

非行に走る原因の一つにモラルが低いことがあげられる。非行に走ると、アルバイトが一部を除いてできなくなってしまう。

パラメータに変動が起こるのは体重、身長と、それにともなうプロポーションの3つだ。

⬆なんと、ひねた娘は雇えないとな。家でダラダラ過ごすしかない

⬅教会とあやしい酒場、あやしい宿屋でしか働けなくなってしまうのだ

はみだし情報　『プリンセスメーカーＩ』は８センチのシングルＣＤが、ダブルパッケージに同梱されて販売される。内容はオリジナルミニドラマ「ハッピバースデイ・ディア・パパ☆」と、オープニング、エンディングのミュージックの３本立てになっているぞ。

9つの主要パラメータの上下による影響を解説!!

ここでは、9つの主要パラメータに着目して解説をしておこう。これらはパラメータのなかでも、とても重要な位置にある。というのは、主要パラメータ+αの条件でエンディングが決定するからだ。

体力・これがないと始まらない

体力はすべての基礎になる。体力がないと疲れやすく、アルバイトは失敗がちになり、勉強もおろそかになりがちだ。体力=HPの上限値なのでHPを上げないと戦闘の際、とても不利になる。

しかし、体力がつくとプロポーションも上がるのでちょっと太めな体型になってしまう傾向がある。

宿屋のアルバイトなどをしていると体力が上がってくるのだ

体力パラメータの変動条件	
上げる条件	ゲームスタートのときからできる布団の上げ下げで体力がつくという宿屋のアルバイトをさせる。もしくは12歳からできるようになる人足のアルバイトをさせる
下げる条件	11歳からできるようになる、医者のアルバイトをさせる。もしくはわざと疲労のパラメータを上げて、病気になる。そして、病気を治さないようにスケジュールを組む

腕力・戦うときに必要となる

腕力がないと戦闘時に大きなダメージを与えることができない。武器で攻撃増強度を上げることもできるが売られている武器に限りがあるのでやはり腕力が重要だ。

これがないと、どんなにいい武器を装備していても、武者修行に行ってすぐ負けて家に戻ってくる。そういった場合、残りの日数をいたずらに過ごすハメになる。

戦闘の際、腕力によって敵に与えられるダメージに差が出るのだ

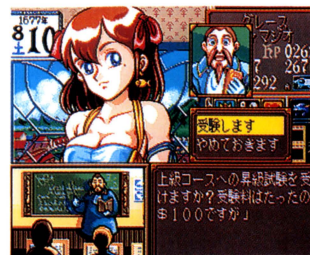
ご覧のとおり、ほとんどダメージを与えられない。なさけないなぁ

ほれ、このとおり、腕力があると大きなダメージが与えられるのだ

腕力パラメータの変動条件	
上げる条件	ゲームスタートのときからできる、木こりのアルバイトがよい。しかし、木こりのアルバイトは知力と色気が下がってしまう。1つ上げるのに2つさがるなんて悲しい
下げる条件	ゲームスタートのときからできる代筆屋のアルバイトをさせるとよい。腕力がないと文士などあまり力を必要としない職業のエンディングを見られそうな気が…

知力・戦うときの魔法にも関与

知力=魔法なので戦闘の際に魔法で攻撃、防御、回復ができるようになる。また、魔法は学問の昇級試験に合格するたびに増えていく。しかし、知力が一定を越えていないと昇級試験を受けられない。

昇格試験に合格すると、合格証がもらえる。これで魔法が使えるぞ

知力パラメータの変動条件	
上げる条件	代筆屋と医者のアルバイトをさせるとよい。しかし、一番効果的なのはやはり学問を勉強させることだ。しかし、お金がかかるし、昇級試験受験の際もお金がかかる
下げる条件	人足のアルバイトをさせる。わざと病気になるのも有効。しかし、知力がないと王立アカデミー総裁などの、頭脳系の職業には就けないんじゃないかなぁ

気品・上流社会では必要なのだ

気品は上流社会をわたっていくには必要だ。どんなに評価が高くても、世間では下品な者は見下されてしまうからだ。

常識から考えてもプリンセスは最高級の気品も兼ね備えているはず。プリンセスを目指すなら必要不可欠だ。身分が高いエンディングを目指す場合も同様だ。

やはり、幼いころから礼法などを勉強させておいたほうがいいかも

気品パラメータの変動条件	
上げる条件	12歳からできるメイドのアルバイトで貴族の習慣などを身につけさせるのがよい。でも、やっぱり礼法で勉強させるのが一番効果的だ。疲れちゃうけどね
下げる条件	肉体労働系のアルバイトの木こりや人足をさせる。もしくは15歳から働けるあやしい酒場や、16歳から働けるあやしい宿屋でアルバイトさせるのが有効だ

気品と王様の関係

王様に会いに行かせても、ちょっとやそっとでは会わせてくれない。王までは衛兵、衛兵隊長、侍従、侍従長、王妃様の5人が立ちはだかる。彼らは娘の気品をチェックしているのだ。1人をクリアするたびに評価も上がるぞ。

気品をチェックされるのだ

衛兵	衛兵隊長	侍従	侍従長	王妃様	王様

この6人が気品をチェックする。王様にも気品をチェックされるなんて

根性・戦闘や労働などの意欲のこと

根性は上げて損はないパラメータだ。根性が上がれば、ちっとやそっとでは病気にならなくなる。そうなれば、何度も休ませなくても多くのスケジュールをこなすことができるようになる。

また、根性がないと戦闘時に戦いもせずに娘が勝手に逃げてしまうぞ。どうやら、土俵際の踏ん張りがきかないようだ。

ああ！　敵に遭遇したと思ったら、うちの娘はかってに逃げてしまった

根性パラメータの変動条件

上げる条件	根性はやはり肉体労働系の木こりと人足をさせると上がる。また、あんまり疲れてないときに親子の会話のコマンドできびしく話すを選択するとちょびっと上がる
下げる条件	あやしい酒場でアルバイト。ちょっと触らせてあげるだけでお金がかせげるなんて、根性なくなっちゃうよね。疲れているときにやさしく話しかけたりしても下がる

疲労・つかれると病気になる

無理をさせて疲労のパラメータが上がると病気になってしまう。先にも述べたとおり、病気になってしまうと多くのパラメータが段々と下がってしまう。病気が続くと行動不能に近い状態に陥るぞ。

疲労パラメータの変動条件

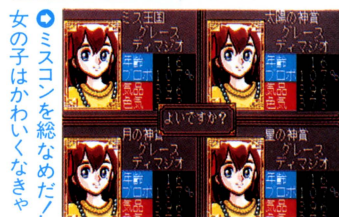
上げる条件	あまり上げたいという人はいないと思うが念のため紹介。教会以外のアルバイト全部。また、武芸、学問、礼法なんてのも上がる。やっぱさぁ、勉強って疲れるもんね
下げる条件	休ませるとよい。またバカンスに行くのも少し効果がある。また、すっげー疲れていているときにやさしく話しかけるといっきに下がるのにはビックリ

色気・ミスコンの審査対象のひとつ

これが上がるとミスコンで色気を競う「星の神賞」の受賞の可能性が高くなる。色気が下がってもプレイ中に困ることは起きない。

色気を上げるアルバイトは酒場などがあるがデメリットも

ミスコンライバルにMSX版から登場したミント・ライアーの姿も

ミスコンを総なめだ！女の子はかわいくなきゃ

色気パラメータの変動条件

上げる条件	14歳から働ける酒場に始まる水商売系で上がる。また、笑えるのが、色気が上がっているときにせっかんしたりするとグーンと色気が上がる。これってＳＭですかねぇ
下げる条件	木こりと13歳からできる狩人のアルバイトがよい。しかし、色気がないとミスコンでの優勝がきつくなってしまう。また、水商売系のエンディングもみられないかもね

モラル・低いと非行に走ってしまう

モラルは上げるにこしたことはない。下がると非行に走ってしまいがちになる。非行に走ると更生するまでアルバイトにやとってくれないところが多い。また、教育もさぼったりしてしまい、ロクなことがないのだ。

モラルを上げるにはバカンスに行くのが効果的

モラルパラメータの変動条件

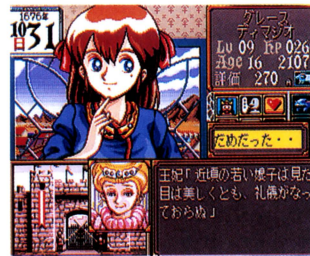
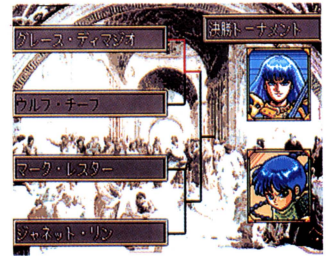
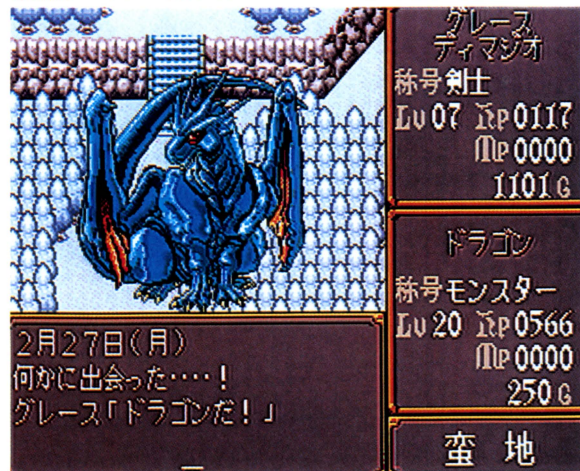
上げる条件	それはもう教会に決まってます。また、バカンスに行ってもグーンと上がる。情操教育ってやつなんでしょうね。お説教しても上がるときがあったりもする
下げる条件	あやしい酒場とあやしい宿屋が効果的。せっかんすると必ず下がる。状況によってはせっかんでグーンとさがるときもある。でもあんまり下げると不良になっちゃうよ

評価・人の目は気にしたほうがよい

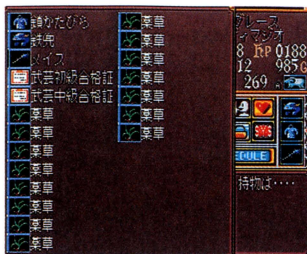
プレイ中に評価が有利に働くパラメータはない。しかし、エンディングに大きく関与している。

評価が上がると、気品同様に身分が高い職業などのエンディングにたどり着ける。逆に評価を下げると同じ系統の職業の場合でも、身分が低いランクになってしまう。

評価パラメータの変動条件

上げる条件	評価を上げるチャンスはけっこう少ない。収穫祭で確実に優勝するにかぎる。武者修行で勝ち続けるのも有効。でも一番いいのは武者修行のクエストをクリアすること
下げる条件	あやしい酒場とあやしい宿屋だ。今でいうピンクサロンとソープランドのようなものだろう。娘のメッセージも「あのお客さん不潔なんだもの」と意味深なものばかりだ

気品チェックの合格も評価になる

武闘会で優勝しても上がるぞ

評価を上げるチャンスはＲＰＧのような武者修行が一番効果的。敵を倒せば倒すほど上がるのだ。さらに、武者修行をクリアするとグンと上がるとか

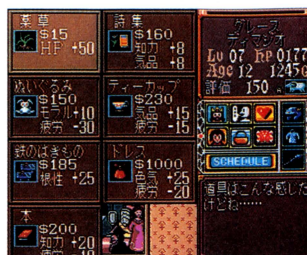
アイテムを使用してパラメータの補助修正ができる

パラメータ操作はおもにスケジュールでおこなう。しかし、お金に余裕があるときは、アイテムを購入しパラメータの補正ができる。裏を返せば、貧乏なときは補正できないということだ。

これはアイテムを使用する画面

武者修行で宝箱にもアイテムが

道具でパラメータを微調整できる

道具を使用することによって、パラメータを微調整することができる。種類によって微調整できるパラメータは決まっている。

お金さえあれば毎月道具を何個でも購入でき、持っているものは連続して使用することができる。つまり、お金さえあれば微調整を連続でおこない、パラメータを大きく変動させることも可能なのだ。

道具を購入する画面だ。その道具の効果が一目瞭然になっている

武具や防具で戦闘が有利になる

武器や防具を装備することで、戦闘技術や攻撃増強度などを補助できる。これらの数値が上がると戦いを有利に運ぶことができるようになる。その効果はそれらを装備している限り永久に持続する。

武器を購入する画面。最初っから装備をそろえるのは高くてムリ

「カブトを買う」の画面。これとは別に「ヨロイを買う」の画面もある

道具の一覧とその効果

薬草	HPを50回復する道具。武者修行で敵と戦っているときのみにしか必要ない。ちなみに、武闘会の戦闘中は使用できないのだ
詩集	知力と気品を8上げる道具。知力と気品の両方を上げられるという欲張りな道具だ。しかし、序盤ではチト高めの160Gだ
ティーカップ	気品を15上げ、さらに疲労を15下げるとういう優れ者。それだけに価格のほうも230Gとなかなか手がでない売値が付いている
鉄のはきもの	履くと根性が25上がる。価格は185Gだ。しかし、なぜか1足履いたらなくなってしまう。履き捨てなのか、永久持続しないのだ
ドレス	高い!! なんと価格は1000G、1000Gとなっております。ゲーム終盤でもなかなか手が出ない…。色気が25上がり疲労が20下がる
ぬいぐるみ	モラルが10上がり疲労が30下がる。疲労が30下がるのは魅力的だが価格は130Gなので、疲労が気になるゲーム序盤には高嶺の花

エンディングのパターンは33種類

PCエンジン版もエンディングは全部で33パターンある。うち孤児院の先生、魔王の妻、プレイヤーの妻の3つがMSX版のオリジナルのエンディングだ。プリンセスを目標に育てていくと、何度やっても同じようなエンディングしか見られない。鬼父となって高級娼婦なんてのも目指し、ぜひやってみて欲しい。

光陰矢のごとし…。その後の娘の成長ぶりがわかる

全エンディングリスト

プリンセス／名門貴族の妻／王の側室／下級貴族の妻／長寿／名門貴族の側室／農夫の妻／商家の妻／木こり／出戻り／将軍／近衛兵隊長／近衛騎士／傭兵／賞金稼ぎ／王宮魔法士／魔導士／魔法使い／旅の辻魔法使い／女王／司祭／上級尼僧／尼僧／王立アカデミー総裁／錬金術士／文士／高級娼婦／売春婦／詐欺師／酒場の女の子／孤児院の先生／魔王の妻／プレイヤーの妻

プリンセス

娘の「王子様のお嫁さんになりたい」という夢をやっとかなえられた。ここまでくるのに教育方針をあれこれ悩み苦しんだ。プリンセスになった娘の笑顔を見るとつらかったことは一気に吹き飛んでしまうぞ。

魔王の妻

これがPC-9801シリーズにはなくMSX版にあったエンディングのひとつ。もちろんこれはPCエンジン版の画面である。

読者の読者による
読者のための
大放言
パラダイス

READER'S LAND

ジングルベ〜ル♪　まどかです♡　やって来ました、聖夜のイベント。ハッピーな人は楽しく、そーでない人もそれなりに♡　みんなの幸せを願って、乾杯〜♡

Free. Talk

パワーが戻った

最近PCエンジンはパワーが落ちてきたと言われているが、私は11月号を見てうれしくなってしまった。その理由は2つある。1つはアーケードカード専用のソフトが増えたこと。それも新規参入メーカー／　最初はいろいろ言われたアーケードカードだが、けっこうメーカーには好評みたいだしね。もう1つは新作発売カレンダーを見ればわかるが、このラインナップがパワーが落ちていない証拠だ／　たしかにシューティングは1つしかないし、ギャルゲーばかりだが、色モノが多くなりつつあるスーパーファミコンや、画像取り込みだらけのMEGA-CDより、よっぽどマシだ。これからさまざまなハードが出るが、それに劣らないソフトのラインナップに期待しまくりだ／　（熊本県／坂西誠人クン）

たしかにアーケードカード専用タイトルは充実してきたね。今月は『天外』の格闘アクション『〜カブキ一刀涼談』も発表。さらには『天外魔境III』もひかえてるし。次世代機ばかりが話題だけど、PCエンジンもまだまだ健在ネ／

考える必要ナシ!?

少しきついゲーム評を書くと、すぐに「そのゲームのファンの気持ちを考えてほしい」とか「ゲーム会社の人のことを考えてほしい」とかいう意見がくる。でも、なんでそんなことを考える必要があるのか？　ゲーム評とは、そのゲームをプレイしてどうだったかを書くものであり、それ以上でもそれ以下でもないものだと思う。　（東京都／大変化クン）

正論だと思う。ただ、ゲーム好きならば、好きな作品を批判されて気分を害する〝他人の気持ち〟なども自然にわかると思う。逆に、ゲームが好きならば〝批判も愛情〟ということもわかると思うし。批判する人も、その作品が好きな人も、気分を害する前にお互いの気持ち、つまり〝ゲームへの愛情〟で受け止められればいいね。

私、男ったらし!?

私は大のゲーム好きです。先日、男子に混じってゲームの話をしていたら、私の親友2人が来て、「あんた、男子とばっかり話してると、男ったらしって言われるよ」と言われました。しかも、「ゲームのどこがいいのー？　あんなもの」とまで…。みなさん、こーゆーのって、男ったらしって言うのでしょうか？

（静岡県／ちゅるるサン）

そんなコトないよー。女子ともしゃべるでしょ!?　親友はちゅるるチャンを取られたと感じちゃったんじゃない？　小学生のときって、そういう年ごろなんだよネ。男子・女子に偏りなく話題豊富なちゅるるチャンは、魅力的な女のコだと、まどかは思うヨ♡

ビックリした〜!!

俺って、よく自転車でコケるんス。ま、根本的にトロインスよ。車に当てられたこともあるし、走行中に足でライトをつけようとして、足を車輪に持っていかれて回転転倒（激イタ）なんてこともあったし…。なんでこんなこと書くかっていうと、先日またコケた（笑）。何か知らんけど停車しようと思ってブレーキをかけたら、自転車の前輪がはずれたスよ、マジで／　こんなこともあるんスねえ〜。いや、びっくりしたなぁ〜（笑）。　（神奈川県／非行石クン）

車輪がはずれるなんて、'91年ポルトガルGPのピットでのマンセルみたい（笑）。でも心配しないで、まどかも先日サイクリングに行って、ギアチェンジに気を取られて溝にハマリ、コケて、林に放り出されたから（トホホ…）。なんか私たち3人って、似た者同士（プラス思考…って言わないか）。

禁句

『ときめきメモリアル』で毎回違うコとデートしているところを、母が後ろで洗濯物を干しながら見てたんです。その母が立ち去るときに一言、「あんた、いいかげんにゲームじゃなくて現実の相手みつけてらっしゃい」…事実なだけに何も言い返せないが、母よそれは禁句だと思うぞ／

（愛知県／PF-00-94　Bクン）

編集部の『ときめき〜』フィーバーも、やっと一段落してきたみたい。でも、このお母さんの一言を笑うに笑えない編集部員一同って…。一度ハマッたら、もう二度と現実に戻りたくない!?

●①うちのイモリに「みゆき」と名づけた、井森美幸大好き男の友人M。②それを了承した私。③他のイモリに手を食べられているのに、気がつかずにボーっとしていたみゆき。（神奈川県／宍戸岳彦クン）　●①水泳のとき、コースロープに海パンがひっかかって脱げても気づかず、堂々と50m泳ぎきったT君。②ゲームセンターのUFOキャッチャーで思いもよらぬ人形「梅さん」（ド根性ガエルに登場する）を取ってしまい、翌日からニックネームが「梅さん」になってしまったS君。（埼玉県／勇者ああああクン）

Gameイラスト ゲームに関連したいろんなイラスト満載!!

▼東京都／立川市民クン

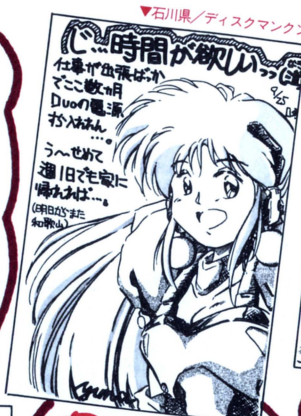
初登場でイキナリ、前人気ベスト1に輝いたもんね～(でも、某雑誌では8位…うーん、この差って一体…!!)。で、ヒロインのソフィアだけど、出番が一瞬しかないとかいうウワサ…!? でも、アルゴス以外のメインキャラは一応、全員登場するそうよ

▼石川県／ディスクマンクン

じ…時間が欲しいっっ

お仕事は何? 編集部員が予想しました。①役者、②天気予報のお兄さん、③富山の薬売り。さて、正解は!? 全部、ハズレだとまどかは思うケド(笑)

▼静岡県／やまてるクン

ポリスノーツ…希望です。ACカードの名を世に出す作品に コナミさんおねがいします

『SNATCHER』の流れをくむせいか、PCエンジンユーザーのラブコールが絶えないこの作品。この声がコナミに届けば、もしかすれば…?

Sailor Moon — Collection —
前作セーラームーンをplayするためにハードまで買ってしまったワ・タ・シ。しかし! あれではファンはナットクしないぞ!!(断言) というわけで「Collection」に超期待! だっ

▲愛知県／小林享クン

デパートの屋上ショーのようなゲームらしい(笑)。「コレはいーぞー!! 愛があれば買うべき!! 5人のキャラクタのうち、誰かを好きな人であれば買って損はないと思う」とは、熱狂的ファンの編集部員O君(…と言うことは、愛がない人は買わないほうがイイってことなのか…!?)

スーパーPCエンジンファンのCDに入っていた曲は、幻となってしまった…!? MEGA-CD版は超難しく、女王にするには100回くらいリセットしなくちゃイケナイとか

▼神奈川県／すーちゃんサン

Free Talk テーマ編

今月のテーマ X'masにはコレが欲しい!

年末の大イベント、クリスマス。みんなの心の中のくつ下には、一体何が入ってるの?

超豪華高級料理

クリスマスって言えば、やっぱり『ときめき～』の伊集院家のパーティ。やっぱPCエンジンのファンとすれば、あれに参加したい(笑)。他には鏡さん、清川さん、朝比奈さんを指名ね。そして見たことのない「超豪華高級料理」を食べたい(笑)。うっ…しかし、あの「外井チェック」を受けてしまう。顔は今から良くならないから、体でも鍛えるかー(笑)。

(山口県／ていくざっとクン)

まどかも行って、こっそり部屋を見てみたい。男部屋と女部屋があったりして!? それにしても、あの「日頃の日常を忘れて…」という日本語はヘンだ～。

魂の叫び…!?

彼女がほしい//

(広島県／ヒコッネクン)

太字で大迫力!! ところで、社内日直(備品不足の補充当番)への伝言に「彼女」と注文するのヤメてね、編集部の殿方。

次世代機なみ

『あぶない刑事』のLDボックス。あの人気番組がやっとLD化される。7年前に終了して以来ずっと待っていたので、すごくうれしい。しかし、値段が次世代機なみ。誰か僕にプレゼントして。(千葉県／水無月クン)

実はまどか、柴田恭平の大ファン♡ コンサートで泣いちゃった(あーハズカシ)。

ベリーキュート♡

昨年は、愛しの椎名へきる嬢からクリスマスレターが届きました(ハッピー/)。なんと同人便せん(笑)に紫の封筒に、ショッキングピンクのテープで封をした、へっきーらしい(笑)レターでした。文字も超個性的(ファンの方は知ってると思うケド)。内容は「あなたの幸せを祈ります」とベリーキュート♡ 今年は…彼女の探したアヤシイもの「クロワッサン味のキャンディ」にサイン入りで欲しいですね(笑)。

(高知県／コロッケガムクン)

素材のセレクトといい色使いといい、いかにもへっきーらしい、センスだね～♡

千葉麗子チャンって、ゲーム機を十数台所有している、ヘンな(!?)アイドル。カワイイけど、マジでゲームに熱中して、甘いムードとかは期待できないかも。でも、編集部ではファンは多く、H君は取材とかでいつ会ってもサインをもらえるように(職権濫用!?)、写真集を持ち歩いてる

▲福島県／OH!麗クン

3月号のテーマ：天にも昇る、至福の瞬間(とき)(12月26日必着)

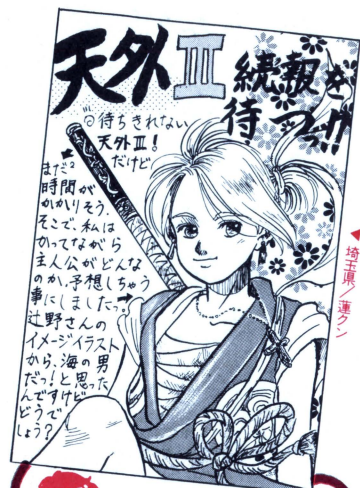
感動のエンディングや憧れの声優の語り、試験終了後の朝寝や給料日後のディナー、etc. …恍惚となるほど幸せを実感した一瞬を、教えてほしい。

☆Freeイラスト　芸術作品からキワモノまで、何でもOK!!

▲埼玉県／蓮クン

◆待ち遠しいね。でも開発状況はまだまだ(10%くらい?)。みんなで励ましのおたより出そうか

卒業M♡
まさか本当になるなんて…♪
早くゲーム化してほしい!!
ビジュアルなんて夏は水着シーンがあったりして♡(ドキ)
それでもってラブレターイベントやお約束の5角婚なんて!!
…って事は主人公は女教師―。
いや男教師と2つ選べる方がおもしろいかも(アブナイ♡)←バカ。
ちなみに声優は志村〈山口勝平〉
新井〈矢尾一樹〉サマがいいな
ああ楽しみ♡―しかし…
男のユーザー達君は買うのか!?

▲滋賀県／植松アキラサン

◆最近、「男のコ育てゲーム作って」なんて声がリーダーズランドに届いたと思いきや…。やっぱ読者の声って届くのね♡(勝手に満足してるまどか)。一方、編集部では「ゲーム化されたら、記事担当者は私!!」と、女性編集部員・魔女軍団が今から予約殺到(…ま、中には男性もいるが)。まどか? 新井をマークしているの♡

◆まどかは"くりえいたぁ～"なんてシャレた職業じゃないので…(ただの「おたより係」デス)。それに、絶対に恥ずかしくてイヤ。まどかお面でもかぶって登場するっていうのはどうかな(もう、その気になってる!?)。でも、それってちょっと怖いか(すごく怖いってば)

とつぜんですが creator's Room でまどかさんを紹介してもらえませんか?
どうでしょうまどかさん?
え? だめ? そうですか…。

▲栃木県／あみのクン

やったぜ アテナ 復活!
THE KING OF FIGHTERS
ダメなら アテナでもいい! たのむ どこか移植してくれ
格闘ゲームは苦手でも横スクロールのやつなら万人向けだよね?

▲新潟県／魔神風車小次郎クン

◆編集部では、このアテナがカワイイかイヤかで、すごい論争になってしまった

◆ドラム缶(?)みたいな姿が超かわいい♡ 最近「クオリティが高くなってきて心配」とかの声を聞くけど、プレゼントよりはずっと確率が高いから安心して(笑)。あれは抽選だから人を選べないけど、こっちはまどかが1枚ずつ見て読んで、選んでるもん。熱意があるとか…上手・下手よりも、それがポイント

掲載された時の。
わーい わーい コレ
感動が欲しい…(涙)。

▲東京都／鶴上光明クン

▼神奈川県／宍戸岳彦クン

これが イモリの みゆきだ!
◎身長12cm(しっぽ6cm) かなりデブ
重さ約30g・オス・メス不明
くりくりしたおめめ。
たぷたぷの腹。脂肪のかたまりですな。そのため足はあまり役に立たないかも。
ぱく
他のイモリにかまれても全然大丈夫なおてて。おそらく鋼鉄なみの強度をほこるのだろう(推定) 指は4本
指は5本。しかし腹がでかすぎて全然役に立ってないと思うのは思いすごしであろう。うん(断定)
結論:もーちっとダイエットしようよ!
歩いてんじゃなくて、あれはもがいてるだけだもんね。以上です
94.10

◆「今度はイモリを飼ったのかあ…。でも、これで宍戸君もタニシ君を亡くした傷を癒すコトができるね～♡」って喜んでみんなに言ったのに…「イモリかあ…黒焼きにして食べるんだよな」「乾燥して焼酎に入れてもOKだよ」「確かあれ、ホレ薬の元なのよネ」などと…。あぁー、みんな何を考えてるんだー!!

こちらまどか探偵事務局です♥

悩めるユーザーのお助け姫(オイオイ)、まどか探偵です。調査を何でも引き受けるヨ

Q 『ときめきメモリアル』で朝比奈夕子役をやっていた鉄炮塚葉子さんのプロフィールと、最近のおもな出演作品などを教えてください。(群馬県／ガードマンIIクン)

A 芸歴としては劇団薔薇座、劇団岸野組。そして現在は青二プロ所属です。茨城県出身で、趣味はエレクトーン。代表作はアニメ映画『Dr.スランプ』のガッちゃん、PCエンジンでは『悪魔城ドラキュラX～』のマリア役。また、PC98版『卒業～』では志村まみ役を演じました。舞台やミュージカルなど、幅広く活躍している声優さんです。

Q 『ときめき～』のエンディングのテーマソングがとても気に入ってしまい、テープに録って何度も聴いていますが、曲名と作詞・作曲者名がわからないのです。歌っている人は詩織役の金月さんだとわかっているのですが…。気に入っている曲だけに、非常に気になります。どうか教えてください。　(茨城県／ロード・オブ・ザ・リングスクン)

A 実はこの曲、CDドラマ(発売:キングレコード)のエンディング・テーマにも使用されています。曲名は『二人の時』、作詞はときめき作詞実行委員会、作曲はコナミ矩形波倶楽部となっています。

Q アーケードカードの「龍虎の拳」を買ったのですが、どうしても"龍虎乱舞"ができません。どの本を見ても「体力の4分の1以下にして、気力を満タンの状態」で「使用可能」と書いてありますが、コマンド(下、右下、右、C+A)を入れてもできません。どうすればできますか? また、VSモードでも"龍虎乱舞"はできますか?
(新潟県／かすが涼クン)

A 自称(!?)「リョウ・サカガキ使い」の編集部員に聞きました。「出すコツとしては方向キー入力後、最後にC・Aボタンを押すときに心持ちCボタンを先に押すのがポイント」と言っていました。逆に、Aボタンを先に押すと技は出ないんですって。もちろん、これはVSモードでも可能です。がんばってネ!

●①10月号の多部田さんの公約「あーっと驚くプレゼント」を手に入れるために、「答えはPCエンジン版『誕生～』の中にある」というのを勘違いして、本当にゲーム中に何かあるのだと思って必死に探していたS。②そんなSをバカにしていたが、実は自分もゲーム中に何か手に入れるキーワードがあるのだと思っていた私。③そう考えた人は、僕たちのほかにも10人はいるだろう。(群馬県／PCエジソン?クン)●どのコーナーへ送ろうか迷っているうちに、ひとつ歳をとってしまった俺。(愛知県／PF-00-94Bクン)

ReaderisCourt

読者陪審員が誌上バトル

法廷書記のまどかです♡　誰もが望む、人気ゲームの移植。でも、イメージを壊されるのはイヤ…⁉　さて、移植に関してアレンジは必要か否か。また、完全移植でなければ、いっそ移植しないほうがいいのか⁉　今回も陪審員が熱い討論を繰り広げます。では、開廷。

今月の被告人　ソフトメーカー各社　告発人　宮城県／TOUTETUクン

イメージをくずす移植はしないで

移植の際にオリジナルのステージやビジュアル、音声などを追加することの是非について話し合ってほしい。ゲーセンで慣れ親しんだ棒読みのセリフを声優が熱演していたり、BGMが変わっていたりすると、ガッカリする。イメージのくずれるような、こういった類のアレンジはしてほしくないのです。

陪審員1

埼玉県／TORAOHクン

PCエンジンのウリであるビジュアルや音声を入れることには賛成。そうしなければPCエンジンで出す意味がないし、他機種にも勝てないから。僕がPCエンジンを選んだ理由のひとつは、ビジュアル機能がすごいと思ったから。同じソフトをやるなら、何か優れた点があるほうが良い。人気面でスーパーファミコンに押されまくっている現状では、ただ移植しただけではユーザーは得られない。PCエンジンでしかできないような移植をするべきだ。メーカーが移植の際にアレンジを加えることは、ハードの性能を活かしてより良いソフトを作ろうとしている証拠で、その点は評価したい。ただ、結果的にそれが裏目に出ているソフトが多いのも事実。メーカーには反省を促したうえで、無罪とする。

陪審員2

兵庫県／しょーと・たいむクン

声優ウンヌンについては、すでにPCエンジンというハードがアニメ・声優目当てのユーザーを期待しているとしか思えない現状を考えると、これはもうCDという媒体が生んだ〝ある程度予想された悲劇（もしくは喜劇）〟として温かく見守るしかない（半分、皮肉）。それより「敵のアルゴリズム」「ゲームバランス」などゲームの本質ともいうべき部分を変えられた移植のほうが罪深い。また、①『～飛竜』や『～ダライアスII』など最近の移植モノは「本当に移植なの？」と思わず目と耳を疑いたくなるようなデキ（とくに『～ダライアスII』のアレンジBGMは聴くに耐え難いシロモノ）だ。確かにハードによる制約などがあるにしても、それでも過去には『スーパーダライアス』『ロストワールド』など多少アレンジが入ってもアルゴリズムやゲームバランスがしっかり取ってあり、十分納得いく移植が中にはあった。それが今じゃ、名前だけ先走った〝張り子の虎〟的な移植ばかり。いい加減、スペック不足で移植が不十分なのを、ビジュアルやオリジナル面、声優といった表面だけ誤魔化し続けていると、〝ビジュアル〟と聞いただけで毛嫌いする「パブロフの犬」になってしまいそう。有罪。

陪審員3

愛知県／キラリ！おそ松クン

アレンジと言っても、②『エメラルド　ドラゴン』のように元の魅力をより大きくしてくれたものもあれば、③『ゲイングランドSX』など元の良さが根こそぎ削られた最悪のものもあるので何ともも言えない。どこをどうアレンジするかはメーカーに一存なので、どこがユーザーにうけ、どこがおもしろかったかを研究したうえで、アレンジ部分を〝つけ足す〟のではなく〝溶け込ませる〟のが最低義務だと思う。ただ、「欠点も忠実に移植されてなきゃヤダ！」というファンの懐古趣味的な考え方は納得いかない。元ネタだって完璧なわけじゃない。せっかく移植されるんだったら欠点を直して、よりおもしろいものにしてほしいものだ。再審。

陪審員4

東京都／ガマーン企画クン

個人的にはオリジナルにこだわらず冒険してほしいけど、今までのアレンジを見てるとねえ…。とくにサウンド。「CDだから生楽器のBGMを」という発想が間違いの根源である。FM音源という楽器で精一杯叫びむせび泣いていたBGMが、クリエイターとも呼べない単なる音符置き換え屋の手で平板にされた無念を幾度味わったことか。ビジュアルにしても、単に「くっつけた」以上のものはわずかだ。④ギャルで塗り固めたあげく、独りよがりなエンディングまで入れられてしまった『ヘルファイヤーS』には、東亜プランも草葉の陰で苦笑いであろう。この件に関しては前科が多すぎる。有罪。

陪審員5

千葉県／安藤充謙クン

確かに、どこぞの有名声優にお気に入りのキャラの声を演じられて、イメージをぶち壊されたという経験は何度かある。しかし、わざわざイメージを壊す移植をしようというふざけたメーカーなんてあるはずない。単なる移植に終始せず、ひと味違った趣を持たせることで、ユーザーに「元の作品にはない楽しみ」を味わってもらおうとメーカー側が配慮していると考えるべき。その配慮が裏目に出てイメージを崩されたという場合も少なくないが、私はこういう思い切った試みはもっと歓迎されてしかるべきだと思う。まったく同じ内容のゲームをプレイしたところで、新たな感動がどうして得られようか。ユーザーを楽しませようとするメーカーの努力を、我々はよく理解せねばなるまい。そもそも、アレンジされた移植が不満なら、移植など希望せず元の作品に対応するハードを購入したり、再びゲーセンに通いつめたりすればいいだけの話。無罪。

陪審員6

秋田県／佐藤英徳クン

審査の対象が新ステージ、ビジュアル、音声…と多岐にわたるうえに、ユーザーの許容範囲が個々の感覚に左右されるため、強引に評決を出しても私見にしかならないだろう。でも、それよりもっとわからないのがメーカーのアレンジに対する姿勢。たとえば⑤『餓狼伝説2』の至上命題は〝完全〟移植のはずだったのに、BGMはアレンジされた。その是非は別として、ハドソンはアレンジを決断する際、確信をもって決断したのか？　アレンジに幻滅した人に対し「ただ何となく」では、あまりにも無責任だ。要は、メーカーは「完全移植」にしろ「大改造」にしろ、開発コンセプトに一貫性と責任を持つべきだ、ということ。少なくとも中途半端で愚にもつかない「不完全移植」は、ごめんこうむる。再審。

●証拠及び参考物件●

①移植の際、ステージ間のデモが変更され、劇画調キャラとCGを取り込んだビジュアルシーンになった。また、実際のゲーム画面は質感が変化し、キャラパターンも減った。ステージ数はアーケード版の5ステージにPCエンジンのオリジナルステージ（コンフィグで有無を選べる）が加わり、全6ステージ。

②移植元のパソコン版のストーリーをふくらませてある。たとえば、パソコン版ではオープニングに描かれていたタムリンの漂着したシーンや、アトルシャンの旅立ちもプレイできる。さらに、ビジュアルシーンの増加や操作性など、システムの改良なども加えられた。

③アーケード版はセガのシステム24を使用し、通常よりも緻密なグラフィック。縦型の固定画面の迷路脱出型アクションゲームで、戦略性の高さが話題になった。PCエンジン版は横型になり、解像度の関係などでスクロールするように変更。ゲーム性自体が変化した。

④オープニングとエンディングに大量のビジュアルシーンが加わり、原作のストーリーとは異なる設定や主人公など、世界観に大幅な

陪審員7

大分県／脳ミソまで筋肉クン

私見だが、イメージが崩れるにしろ何にしろ、移植されたということはそれだけで、ゲームが進化したことになると思う。それに、告発人はあんなことを言ってるが、ゲーセンでプレイしたゲームがそのまま何の変化もなく移植されるのも〝どーかなぁ〟と思う。「イメージを崩す移植をしないで」とは、「イメージを崩す移植ならしないほうがいい」とも取れ、今回の罪状は少しズレているんじゃないかと思う。PCエンジンユーザーのためにわざわざ他機種から移植してくれたのに、「移植しなかったほうが良かった」などとは、あまりにひどい。よって、無罪。

陪審員8

大阪府／十六夜刀クン

アーケードやパソコンからの移植は他機種でもやっているはず。もし『餓狼伝説2』のように多くの機種で発売された場合、いかにPCエンジン版をアピールするか？　やはり、PCエンジン版にしかないオリジナル要素を入れるしかない。他機種ユーザーが「PCエンジン版のほうがおもしろそうだ」と思うような要素を入れるのは当然。もし単純に移植しただけでは「どっちでもいいや」と言われてしまう。ただし、完全移植ができてないのにオリジナル要素に手を出すのは絶対にやめてほしい。元の形が面白かったからこそ、移植してほしいと思うのだから。再審。

陪審員9

大阪府／有宮まどかクン

有罪。確かにパソコンやアーケードのゲームが移植されると家庭でも遊べるので、その点は良い。しかし、オリジナルがおもしろかったから買おうと思うユーザーがいる以上、イメージが崩れすぎるのは問題だ。アレンジが成功して売れたソフトはそれで良いが、やっぱり「無理なら出すな！」このひと言でかたづけます。

陪審員10

富山県／入江宏和クン

やや（？）有罪。オリジナリティを出したいが、それが裏目に出ているのではないだろうか。いろんな例があるが、有名なのは『コットン』。「いっくぽ〜ん」の声⑥がTARAKOの声かアーケードの声かで論議を呼んだ(？)。いい加減な移植のほうに入るかもしれないが、⑦『パロディウスだ！』はスコアアタックを入れたから完全移植にならず2つの面もはぶかれた。しかもその後、スーパーファミコンで完全移植に近いものをやってのけ、PCエンジンユーザーから非難の声が上がったのは記憶に新しい。『スーパーダライアスII』もあれだけ待たせておいて、イメージを崩しまくった移植。これはみんな、納得できないのは当然だ!!　シューティングが好きだからシューティングのことしか書いてないが、他のジャンルでもいっぱいあると思う。しかし、悪いことばかりとは言えない。⑧『グラディウスII』はオリジナル面が入って少しがっかりしたが、裏技でアーケードモードという粋なことをしてくれるし、かなり昔になるが『ドラゴンスピリッツ』の縦長画面など、いろいろある。完全移植しろ、とは言わない。アレンジがあってもいいと思う。しかし、アレンジを加えるなら、それなりの見返り（たとえばアーケードモードを入れるとかね）を考えてほしいね。

被告人の証言

●NECアベニュー

原作とその移植作品とのイメージが異なる理由は大きく分けて2つあります。
①マシンの性能差がありすぎて、移植チームのソフト技術力でその差を埋めきれなかった場合。実際、マシン性能が近いハード間でないかぎり、厳密に同じイメージのソフトを作ることは困難。
②当初から完全移植でなく原作を使ったリメイク（アレンジ）作を目指した場合。

最近の作品は②の場合が多く、送り手としては移植作としての評価ではなく一つの作品として評価してもらえれば、冥利に尽きるのですが…（多部田俊雄）

●ハドソン

移植ソフトは、やはりハードの活性化につながると思うんですよ。ゲームセンターでファンになった人たちをPCエンジンにひっぱってくるためにも、移植ソフトは必要だと思いますね。それに、ただ単に移植するだけでなく、PCエンジンならではの付加価値をつけることでユーザーも得をするのですから、いいことづくめなのではないでしょうか。

個人的には、コナミの『新入社員とおるくん』を移植してほしいと思います。もちろんスーパーCD-ROM²で。コナミさんお願いします！（仲縁　藤原）

陪審員11

埼玉県／聖なる手榴弾クン

最近、オリジナルまたは他ハードと「ここが違う」と、アピールする手段としてビジュアルやBGM、アレンジを付加するのが当然となった。だが、その大半はオリジナルを超えていないのが現状。これは移植に限らず、最近のゲームが視覚、聴覚だけを満足させるものに成りさがってしまったから。安易な考えでそれらを付加されてもすぐ飽きられ、ゲーム本編の妨げとなり、違和感だけが残る希薄なものになってしまう。それを打破しない限りマンネリ気味の「ありがた迷惑ソフト」が出続けるに違いない。外国オリジナルゲームの「イメージやインパクト優先、他は二の次」という捨て身の姿勢からも何かを感じ取ってもらいたい。それを望むユーザーも多いはず。有罪。

有罪61	無罪40	再審27

今回は、個人の趣向が大きく影響するテーマだったと思います。みんなのゲーム評などを読めばわかりますが1つの作品（または、その中のある要素）に対し、ある人は「良い」と言い、ある人は「悪い」と言います。その顕著な例が「ビジュアル」なのではないでしょうか。それを「PCエンジンならではのオリジナル性」と取るか、違和感と取るか。これは、とくに個人の好き嫌いが別れる部分ですね。ただ、システムや操作性などを改良する分には、ほとんどの人が賛成のようです。無理矢理まとめれば（笑）、世界観などは忠実に、そしてビジュアルやBGMのアレンジもうまく〝調和〟していれば、〝許容〟なのではないでしょうか。

陪審員&告発人大募集!!

アメリカには、裁判に一般市民の良識を反映させるための陪審制度があります。映画などでもお馴染みですよね。さて、ここ法廷倶楽部では、みんなが告発した被告人に対し、法廷形式で討論を行います。陪審員として参加希望の人は被告人に対し、有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決と、その理由を簡潔に書いて送ってください。評決だけの参加もできます。その場合は投稿用ハガキの表の記入欄に（裏は他コーナーあての投稿でOKです）。

また、討論してほしいテーマがあれば、被告人とその罪状を明記して、告発してください。待ってます。（まどか）

3月号	
被告人	ソフトメーカー各社
罪　状	麻雀ソフトはマンネリだ
告発人	高知県／まさたんクン

俺は隠れ脱衣麻雀おたくで、PCエンジンの麻雀ソフトはほとんど持っている。しかし、最近の脱衣麻雀にはちょっとウンザリしている。麻雀部分には工夫がないし、ひょっとしたら思考ルーチンも前作の流用じゃないの？　と思うものもある。麻雀部分はそのままで、単にビジュアルを差し替えてるじゃないのだろうか…？　麻雀ソフトのマンネリ化についてみんなの意見を聞きたい。（12月26日必着）

アレンジが加わった。CD版の発売後、Huカード版を発売する予定だったが、発売中止。CD版のアレンジに関しては、Huカード版との差別化を図ったためと思われる。
⑤ハドソンによると、CDの生音をいかした立体音響システムRSSを最大限に活用するという考えから、アレンジを加えたとのこと。
⑥PCエンジン版はステージ数やグラフィックなどは忠実に移植しているが、ステージ間のデモには声優（TARAKO）を起用し、ゲーム中の声も変更。後に、スーパーファミコン版「コットン100%」が発売され、こちらはアーケード版と同じ声（由口貴恵）である。
⑦PCエンジン版はモアイ戦艦ステージと北の国ステージが削除。これはPCエンジンでは再現しづらい二重スクロール、キャラクタの拡縮などハード的な制約があったため。
⑧アーケード全ステージ+オリジナル1面とオープニングの追加で、カットされた部分はナシという完全な移植だった（二重スクロール部分は最終ステージのみカット）。BGMも基盤から収録したものを使用。アーケードモードはオリジナルステージなど、プラスαの部分がカットされ、アーケード仕様になる。

みんなが評論家！

極私的ゲーム評

女神天国

NECホームエレクトロニクス
'94年9月30日発売　7800円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合	23.660(71)		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.510(42)	3.945(91)	3.739(104)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.445(309)	3.804(173)	4.217(18)	

最高だぜ!!

いいぜ、最高だぜ。ただのギャルゲーではない。このテのゲームは中身があまり良くないという印象があるが、これは良くできている。長年、あらゆる機種のRPGをやっている私をナットクさせたのだから、間違いない。というワケで、どこがいいかと言うと、①RPG初（多分）のコスチュームを変えるとフィールドなどのグラフィックが変わる。これは誰もが願っていたことだろう。②うまくコスチュームを合わせると「ズバピタコスチューム」が見られる。ま、これは好みによるが…。ここで私のBEST3を発表しよう。3位・ルルベルのビキニ、2位・ジュリアナのハイレグ、そして輝く第1位はルルベルのアイドル服。まあ、全体的にルルベルのグラフィックが良かった（ジュリアナの信者）。とにかく、このゲームは絶対に「買い」だぜ。

（群馬県／レッズがんばれクン）

アニメージュ編集部の某氏はクリア後に「わが青春に悔いなし!!」と言ってた…。

おいしいゲーム

スゲー短い／　ま、戦闘が単調なので、そろそろ飽きるかな…ってとこで終わって、だらだら長いよりはいいか。注目のコスプレシステムだけど、服の種類がもっとあってもいい。いや、なければならない。このゲームの楽しみは、これぐらいしかないんだから。女神さまの信者（ファンのこと）なら文句なく楽しめるかというと、そうでもない。ビジュアルのデキで納得いかない部分があるからだ。期待が大きかった分、それに十分応えてくれなかったので有罪、違うって（笑）。でも、森口博子さんの曲はいいし、声優陣も超豪華。基本的にはおいしいゲームだ。

（埼玉県／魔法陣都市クン）

NECホームエレクトロニクスのH氏は、服の組み合わせは1万通りぐらいだと思ってたら、実は6万通りもあるコトを最近知った。「誰が6万通りもするんだーっ!!」って叫んでた（笑）。

◀静岡県／まーちゃんクン

↑最近、スタイルが良くなった森口博子サン。「発声で腹筋を鍛えるとスリムになる!!」と女性編集部員は恒例イベント〝エンドレス・カラオケナイト〟を強化。美しさを追求している…ワケないか（笑）

▶兵庫県／綾姫クン

MEGA 女神天国 PARA
まちにまっためがパラがやっとでた～!!
グラフィックが超キレーでビジュアルも最高!!
あと音楽もまあまあ良く操作性も普通。
着せ替えシステムも服の種類がたくさんあり、あきずに楽しめた。また戦闘画面も背景がバックになり新鮮な感じがした。読み込みもスムーズでGood!! ただ戦闘がちょっと単調だったのが残念。あと店での売り買いも不便だった。1回1回店員に話かけなければならないのがまたまた残念だった。
しかし普通のRPG感覚で楽しめたし、声優さんも最高にゴウカ!!
少しもの足りなかったがファンにとってはかなり魅力的なソフトなはず!!
by 綾姫

↑「プチキャラのデザインがイマイチ」との意見もあったけど、とってもかわいかったとまどかも思います。それにズバピタグラフィック／　何人もの編集部員が燃えていたっけ（笑）。ただ、あのスキップしながら歩くのって、何かヘン（妙？）だなぁ…

快適な環境を

期待を裏切られた、のひと言。見るべきものが豪華声優陣とビジュアルだけなのだ。操作性は悪いし、戦闘も単調だし…。そしてきわめつけは買い物!!　このゲームの売りは着せかえシステム。同じ服を何着も買うかもしれないのに、なぜまとめ買いができないの？　これは道具（回復アイテム）にもいえること。今どきのRPGなら、これくらいの配慮は当然だと思う。これは全メーカーの全ゲームにいえることだが、ゲームはまずシナリオやビジュアルではなく、プレイヤーが快適にできる操作性や全体のバランスだと思う。最近はオリジナリティにばかり力が入っていて、大切なことに力が入っていないと思う。（埼玉県／夜想曲クン）

システムを改善してほしかったという意見はけっこうあった。「数年前のRPGをやっているようだ」との意見とか。

サークIII

NECホームエレクトロニクス
'94年9月30日発売　7800円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合	21.976(193)		
キャラクタ	音楽	買い得	
3.891(228)	3.913(103)	3.652(143)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.369(352)	3.695(228)	3.456(275)	

わかりにくい

初めて『サークI、II』をやったときもそうだが、このゲームはコミカルタッチなのだと最初は思った。情けない主人公・ラトク、カートは女性に頭が上がらず、ビジュアルシーンではあまり目立たない。かわいそうだ。ゲームは背景がごちゃごちゃしてて、どこに行けるのか、階段がどこなのかわかりにくく不満だった。ビジュアルより普通のときのアニメシーンのほうが凝っているような気がする。でも、妖精界から先は感動した（文章になってない、どうしよう）。（東京都／鐘本宏行クン）

エンディングに関し「ラトクの恋の相手が誰になるか知りたかった」との意見も。

ビジュアルは不要

パソコン版『サークIII』が発売されてから、パソコンを持ってもいないのにパソコン誌の攻略記事を読んでいたので、PCエンジン版の発売を期待せずにはいられなかった。そしてプレイして感激した。ヘタにアレンジせず、ほぼ忠実移植された会話シーン（キャラの顔もほぼ同じ／）。イベントにおける、フィールドキャラのリアルな動き。デフォルメされたキャラがヘコヘコ、カクカク、セコい動きをする『イース』シリーズに代表されるヘボキャラとは一味も二味も違う（でも、『イース』は大好き）。音楽も◎、もー、最高と言いたいところだが…。なんかビジュアルを無理に入れることはないと思う。PCエンジンのビジュアルシーンの

読者評価点

読者評価点の○カコミは、'94年9月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト587本中（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します。

○…スーパーCD-ROM²専用

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
○スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	10月21日	21.931(199)	4.290(105)	3.824(137)	3.229(360)	3.480(288)	3.809(170)	3.297(373)
○バステッド	10月21日	20.928(319)	4.250(115)	3.339(371)	3.125(422)	3.410(333)	3.428(378)	3.375(321)
○ブラッド・ギア	10月28日	20.285(384)	3.600(348)	3.514(279)	3.228(362)	3.200(452)	3.457(363)	3.285(382)
○卒業写真／美姫	10月28日	19.071(488)	3.571(362)	3.071(491)	2.904(525)	3.357(360)	3.142(489)	3.023(498)

●僕の父の巻。①早大出身と言えば人から尊敬されるが、実はプリンのフタも、コンビニのおにぎりも開けられない。学歴なんて…。②「若いころは必ず複数相手にケンカしていた」と豪語するが、僕がふざけてシュミット式バックブリーカーのように（優しく寝かせるくらい）してみたら、背骨にヒビが入ったと言ってグロッキー。本当は複数相手にいじめられていたのでは…!?　③『ドラクエIII』のキャラを、フルパーティ12人すべてレベル99にしたが、ボスのゾ○マを倒さずにやめた。（次のページに続く）

↓「キャラクタの顔のアップがそれぞれ数点しかなくて、表情が乏しいのがちょっと残念だった」とは、K編集部員。まどかはプレイしていないけど（ゴメンね）、BGMはなかなか良いなと思ったよ♡

Xak III
The eternal recurrence
歩くスピードが遅い、ビジュアルがゲームの雰囲気にあってない話が短いなど、いろいろ不満もあるけど、前作よりアクション性が高いし、グラフィックもきれいなので十分満足できる出来だと思う。続編が出たらまた移植してほしい。
フレイ

▶広島県／謎の忍者クン

◀熊本県／風の傭兵団クン

↑うん、まどかも編集部で見させてもらったけど、音楽は良かったネ。パソコン版をプレイしている人には評判は良かったみたい。声優が目当ての人には、物足りないという意見もあったみたいだけど

是非について、改めて考えさせられる作品だった。でも、良い作品でした。　　（富山県／破れ奉行クン）

「前作のように一瞬で死ぬようなコトはない。仲間が強いのでスムーズに進み、ボス戦も超ラク」とは、記事担当者。

忠実すぎる…!?

話は前作の続きだが、システム面でけっこう変更点があり、よりおもしろくなった。戦闘が体当たりではなく、剣を振って敵を倒すものに変わった。よりリアルな戦闘になったが、難しくなったのも事実。そのため今回、新たに加えたシステムにパーティバトルがあった。フレイなど前作では戦ってくれなかった仲間たちが一緒に戦ってくれる。これはファンには何ともうれしい。しかもメンバーはそれなりに強く、かなり役立つ。バランス的には申し分ない。また、パズル的要素が多く、頭をひねりながら先に進むという流れも、僕は気に入っている。しかし、ビジュアルシーンが少なく、そのままの画面でキャラが動き回り話が進むので、豪華声優陣の活躍の場が少なかった。この点に関しては、完全すぎる移植も困りものだなぁと少し残念に思った。つまり、このゲームは良くも悪くもパソコン版に忠実。ゲーム的には評価できるが、PCエンジンに移植するのなら、もっとオリジナル要素を加えて移植してほしかったと思う。（兵庫県／三村敏行クン）

ビジュアルや声優といった点に重点を置くファンには、不満の残る作品だったかも。

ドラゴンハーフ

マイクロキャビン
'94年9月30日発売　7800円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合	20.543㊳		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.045⑰	3.227㊸	3.045㊻	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.409㉞	3.545㉛	3.272㊴	

物足りない

戦闘時のアクションやセリフが個性的でおもしろかった。でも、モンスターが必ず先制攻撃になっているのがイヤ。攻撃時、キャラと攻撃力を合わせるメーター&スロットもイヤ。あと、ステージマップがひとつしかないのは、物足りない感じがした。（徳島県／イニュエンドウクン）

マップがひとつしかないというのは、不満だという意見が多かったみたいだね。

戦闘シーンが良い!!

戦闘シーンがかわいい～♡　プチキャラのバトルはハートマークをつけるほど、かわいらしい。攻撃法をパワーゲージで決めて（低いと失敗するが、それも楽しい）、それにみあった戦いを見せてくれるシステムがグー。だけど、敵も攻撃時にかけ声を出してくれるともっと良かった。クエストは愉快なモノが多いが、使い回しで少々マンネリ気味。あと、ライバルが店の上にいる場合、戦うか否かを選択できれば、ゲームがスムーズになったのに。文句が多くなったが、戦闘はいいぞ。長いけど…。
（群馬県／しゃにむにソウルクン）

「ノリは楽しいケド、それが活かされてない。逆転要素がなく、最後は勝っている人にお義理でつきあってる気分」とは、記事担当のH姉さん。記事のために付き合った人の立場は…（笑）。

クエストが少ない

現場中継ふうのオープニングがおもしろくて、各パーティの雰囲気が良く出ていた。また、戦闘時のキャラがかわいくて、スロットの戦闘方法もユニーク。ただ、マップがひとつしかなく、クエストも少ないのが残念。（島根県／おやじ小学生クン）

クエストの種類がたくさんあれば、もっと楽しいゲームになったかもしれないね。

↑サイコロの目を、そのキャラが「いち」「にー」とか言うのが笑えた。エンディング後しばらく放っておいて画面を見たら、真っ黒な中に「まだ切らないの？」と言われ、腰を抜かしそうになった、編集部のジジイ。まどかのイタズラだと思ったとか（んなことできるワケないでしょ!!）

◀徳島県／三木健司クン

リーダーズランドでは楽しいおたよりを募集しています♡　待ってます♡
さて、12月はクリスマスや忘年会など華やかなイベントが多いのですが、同時に師走の慌ただしい時期でもありますね。年末の慌ただしさって、長期休暇（出版業界では恐怖の年末進行！）という単純な理由もあるけれど、何だかもっと独特な雰囲気がありますよね。それは〝やり残したこと〟に関係があるような気がします。みんなは年始に立てた目標を、もう達成することができましたか？　まだの人は最後まで諦めず、がんばって!!　そして、ステキなクリスマス&お正月を迎えたいものですネ♡　では、また来月♡（まどか）

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンファン編集部 リーダーズランド係

（前のページの続き）父いわく、「クリアしたのと同じ」…？　④美少女ソフトメーカー「アリスソフト」ファンクラブ会員。⑤函館市内の女子高生の制服をすべて知っている。⑥病院の課長だが、カゼ気味程度で休む。（北海道／ヘル・ハイネルクン）　●宍戸岳彦クンのペットって、タニシだったんですね。僕は毛むくじゃらで「タニツ」（編集部注：PCエンジンファン6月号P46イラスト参照）っていう生き物がいるのかと思ってました、マジで（固有名詞かな、とも思った）。（埼玉県／魔法陣都市クン）

第10回

Creator's Room クリエイターズルーム

ハードウェアプランナーのお仕事

NECホームエレクトロニクス
事業計画部
山岸邦彦さん

装いも新たに始まったこのコーナー。ソフトウェアに携わっている方々を主に取り上げていたが、今回はゲーム業界のもう一つの柱、ハードウェアの開発に携わっている方に焦点をあてる。新ハードPC-FXの発売が12月9日と目前に迫っているが、こういったハードウェアの企画開発に携わっているハードウェアプランナーとはどのような仕事なのだろうか？

プランナーの仕事とは

ハードウェアプランナーは、商品(=ハードウェア)の企画制作をおこなう職業ということだが、その内容を一言で表現するのは難しい。

ハードウェアのコンセプトをまとめる企画立案に始まり、市場の動向などのマーケティングを含めた商品展開のプラン。さらには出版社などのマスコミや、ユーザーの対応など広報的な仕事もこなす。このように幅広い分野にかかわっている仕事なので一言で限定はできないのだ。

山岸さんがPCエンジンのハードウェアの企画に、初めて参加したのはプリントブースターからで、以降の企画にはほとんど参加している。

実際の仕事内容としてはハードウェアの基本コンセプトから、具体的な仕様を現在の技術的な動向を見ながら検討していく。色々な情報を集めて整理して一つの形にまとめ、具体的にどんなデザインにするのかを決めるのはデザイナーの仕事。どういうチップを使うのかと、どういうスペックのハード性能にするかは開発に当たるエンジニアの仕事。技術資料の用意から、開発担当者と連絡を取り合うなど、仕様決定から商品を作り上げるまで、こまごまとした仕事を一手に引き受ける。

PCエンジンDUOを例にあげると、CD-ROM²をさらに多くの人に普及させるのにネックとなる、スーパーCD-ROM²システムの値段の高さと接続の面倒くささを解消する、という2つのコンセプトを立てて企画した商品だった。技術サイドと綿密な打ち合わせをして、結果的にコンセプト通りの満足のいくものに仕上がったそうだ。

一方、陽の目を見ずに消えていった企画も多い。SG用パワーコンソールは、開発は終了していたので発売は可能だったが、流通の問題で発売を断念することになったそうだ。

また、広報的な仕事としては、初代のPCエンジンからモデルチェンジした、コアグラフィックスをはじめとした機種の発表会や、ユーザー向けのイベントにも登場していた。

こういったイベントでは技術的にかなり突っ込んだ質問が多く出るので、すべてを把握している立場にいる人間でないと対応しきれない。

また、ユーザーがなにを望んでいるのかを直接知ることができるので、企画の上で参考になるそうだ。

PC-9821用FXボードの前で説明をする山岸さん。こういったイベントで直接ユーザーと対応をする機会も多い

現在は、おもにFXに関する企画に携わっており、すでに開発の終了したFX本体に続く、各種周辺機器の企画にあたっている。またFXも発売を控えてイベントなどで展示される機会も増えていくので、これからはさらに多忙になっていくだろう。

良いソフトを生み出すためには良いハードが不可欠である。新ハードの発売にはなにかと賛否両論が巻き起こるが、新ハードの陰にはこういった方々の努力があるということを覚えておいて欲しい。

プロフィール

●生年月日／S42・4・19生まれ
●血液型A型　●出身地／長野県長野市

昭和63年入社。PCエンジン発売直後の商品企画部門に配属され、以降、ハードウェア全般の企画業務に携る。一番自慢のハードウェアはPCエンジンDUO。それ以降DUO-R、RXと発展したが、個人的にはブラックボディが気に入っている。現在はPC-FX発売に向けて奮戦中。イベントの説明員もやるので、見かけたら声をかけて下さい。

読者へのメッセージ

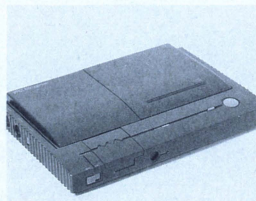
どこのメーカーさんでもそうだと思うんですが、純粋にゲームが好きな人はこの仕事につくのは難しいのではと思います。ゲーム以外のことも当然かかわることになりますし、一般社会人として生活できるようになってそれでゲームの好きな人、適度に勉強ができて、適度に遊びを知っているような人が向いていると思います。また、配置替えもあり、希望するポジションにつけるわけではないので運も必要です。

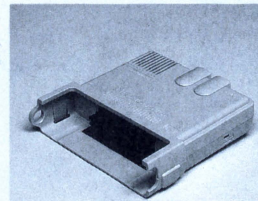
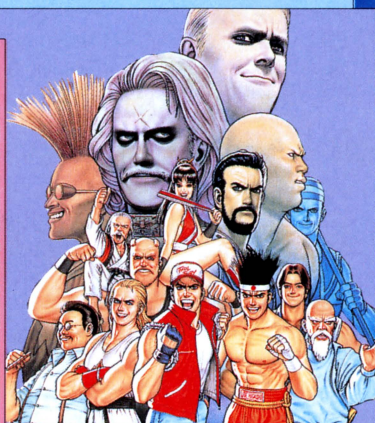
山岸さんのとある一日のスケジュール

時刻	内容
6:00	起床。早起きは子供の頃から慣れていて問題なし。
7:00	家を出る。通勤時間約1時間が読書タイム。と言っても週刊のマンガ雑誌ばかりだが。
8:30	仕事を始める。朝礼が毎朝ある。
8:30～ 9:00	通信ネット「PC-VAN」にアクセス。今は『ときめきメモリアル』の話題で大盛況のようだ。
9:00～12:00	プレゼンテーション向けの資料を作成。電子OHP（パソコンの画面を直接投影することができるプロジェクター）が花盛りで、パソコンは手放せない。
12:00	昼食。奥さんの手作り弁当でエネルギー充てん。
13:30～15:30	雑誌（PCエンジンファン編集部）の取材を受ける。ハードの取材は得意だが私的なことの説明は不得意。
15:30～17:00	取材が終わりプレゼンテーション向けの資料作成再開。電子OHPは色使いも考えると時間がかかる。
17:00～19:00	展示会準備。11月1日からのパソコンフェアに向け、機材などの準備をする。
19:00	退社。給料日は強制的に早く帰らせられる。
20:30～23:30	夕食を食べながら、TVをみたりしてくつろぐ。
23:30	寝る。早寝早起きが習慣です。

制作者が語る思い出の作品

PCエンジンDUO

同時期に発売されていたPC-98のノートタイプと同じ厚さを実現することを目指して開発しました。十分いいところに納まったのではないかと思っています。ただ、個人的にこだわりが強すぎた部分があったのでDUO-R、RXと、より広いお客さんに向けた商品展開になっていきました。

通信ブースター

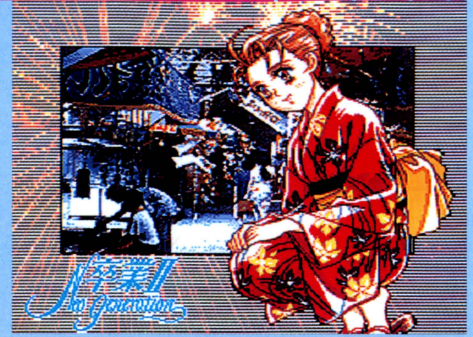
パソコンなんかではあまり問題にならないのですが、通信ブースターはインフラ（周辺整備）や通信料金などの問題があり、あのまま発売していても他の家庭用の通信端末と同じような結果になってしまうのが見えていたので、いま思えばやめて正解だったなという気はしています。

必勝テクニックに完ぺきデータで、そこまでやるかの徹底攻略

攻略大全XX（ダブルエックス）

格闘アクションとRPGをメインに、
発売直後の人気ゲームを徹底解析。
マル秘データを含めた完全データで、
ゲームの進行をサポートしていく!!

基礎攻略編

生徒を清く正しく教育するための基礎知識

卒業II ネオ・ジェネレーション

スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
メーカー名:リバーヒルソフト
発売予定日:12月23日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

ゲームの基本システムと1週間の流れを解析

女子校の教師になって生徒を育成する『卒業II　ネオ・ジェネレーション』。今回は、各種コマンドとパラメータの関係を中心に攻略。ゲームの目的は担任となるクラスの問題児5人を卒業させること。卒業した生徒は、さまざまな進路へはばたいていくのだ。ここでは、ゲームの流れを解説。教育指導のための指針として欲しい。

⬆毎日の授業でのパラメータの調整がカンジン

⬆生徒個人とのコミュニケーションも大事な作業

ゲームの1週間の流れ

平日

生徒の状態の確認 科目、授業の決定
↓
集中指導生徒を選択
↓
授業開始

授業には4種類のコマンドがある。まず、生徒の状況に最もあった授業を3科目から選ぶ。次に、重点的に指導したい生徒を5人の中から選ぶ。選択した生徒の学習上昇率の基本値が上昇する。指導方針を3種類の中から選択したら授業開始。金曜日にその週の学習効果がパラメータで表示される。

休日

生徒のスケジュールの変更、決定
↓
教師行き先決定
↓
週末開始
↓　↓
校内へ　校外へ

週末や休日では個別のスケジュールの中からひとりを変更。変更したら、教師が週末に校内と校外のどちらに行くかを選択。校内では、個人面談がおこなえる。生徒の悩みを聞いたりして状態を回復することもできる。校外では、食事に誘ってHPを回復したり、生徒の追跡調査をすることができる。

教師の初期設定で生徒のパラメータが変動

プレイヤーの分身となる教師。最初に名字、名前、生年月日、血液型、好きなことわざの5つを入力すると教師のデータが決定する。教師のデータは、生徒たちの初期パラメータに影響を与える。

とはいえ教師との相性がよいといった程度のプラスで、大幅なアップではない。しかし、スタートの初期値がよいにこしたことはない。下表を参照して、何度もいろいろな条件を入力してみよう。納得いく結果が得られるまでリセットしてやり直そう。

教師のデータとパラメータの関係	
生年月日	好意、敬意の初期値がプラス。条件は星座。星座の相性でどの生徒のポイントがプラスになるかが決まる
血液型	向学心のパラメータがプラスになる。特に高い数値を生徒に付加する教師の血液型はA型かB型が有効
ことわざ	「千里の行も～」で石橋と安田、「明日は明日の～」でシンディと谷、「天をうらまず～」で犬塚の敬意がプラス

平日と休日で2つのパターンの指導

ゲームは、清華女子校での指導期間の1年を、1週間単位で区切り進行される。1週間の中で、平日と休日の2つに分かれている。教室での授業がメインとなり、学力(英語、国語、数学の3つ)を上昇させることに専念するのが平日。平日の最後の曜日に5人の生徒ひとりひとりのパラメータの上昇率が表示されるので、必ず生徒の現状を確認したい。

また、土曜と日曜の休日は、生徒が好き勝手に予定を決めてしまう。一人のスケジュールを変更できるので、一番遊びのスケジュールを入れている生徒を選ぶことになる。また、個人面談や追跡調査をうまく活用するのも攻略のコツだ。

⬆平日は授業が指導の中心。しっかり勉強させて学力をアップさせよう

⬆週末は生徒ひとりを指導。個人面談や追跡調査でパラメータを調整

※このソフトは6ボタンパッドに対応しています

平日時のパラメータを効率よく上昇させるテクニックを紹介

平日に上げられるのは英語、国語、数学の3つの学力パラメータのみ。勉強は学生の本分とよく言われるが、それはこのゲームも同じ。学力の上下がすぐに評価のパラメータに大きく影響してしまうようになっている。ここでは、平日のコマンドとパラメータの関係を解説。効率よく学力パラメータを上昇させるコツを紹介する。

生徒の学力にあわせ授業科目を選択

平日の授業は5人の生徒を同時に指導していくため、科目がかたよらないようにすることが重要だ。ひとりの生徒の、あるパラメータが低いからといってその科目の授業ばかりしていると、ほかの生徒のパラメータが上がらないので注意が必要だ。パラメータの上昇率が低くくても、過半数の生徒がプラスになるような科目を選択するのが一番効率がいいのだ。

英語、国語、数学の中から1科目を選択して指導。多くの生徒のポイントがプラスになるようにしよう

集中指導生徒を選んで弱点補強

生徒ひとりを集中指導することで、その生徒のパラメータの上昇率を上げられる。集中指導時はパラメータの上がり方がほかの生徒よりも高い。その授業のパラメータが低い生徒を必ず選択しよう。

選んだ教科の効果を上げたい生徒を集中指導生徒に選択しよう

集中指導生徒に選んだ生徒の学習上昇率はほかの生徒よりも高くなる

状況にあわせて授業方針を変更する

授業の指導方針は生徒のパラメータ状態を見て、臨機応変に変える必要がある。指導方針次第でパラメータが上がるものより下がるものが多くなってしまうので注意が必要。下表を頭にたたき込んでさまざまな状況に応じていこう。

授業方針の選択でもパラメータの上昇率が変化

指導方針とパラメータの関係

指導方針	長所・短所
優しく	長所：HPの減りが少なく、好意が上昇。向学心も上昇しやすい。短所：学習効率は下がり敬意が下降する
厳しく	長所：風紀が乱れにくく、学習効率が上がり敬意も上昇。短所：生徒のHPの減りが激しく好意が下降する
自習	長所：HPの減りも大きいが、学力が大きく上昇する。短所：向学心が低いと生徒がサボりやすくなる

情報コマンドで状況は把握し指導する

生徒たちの状況をきちんと把握して、その時々で適切な指示を与えなければ、効率良くパラメータを上げることはできない。常に、生徒のパラメータの状態を気にかけよう。このゲームは一にも二にもパラメータチェックだ。

5種類の情報コマンドを使い効率よく上げよう

生徒情報

このコマンドを使用すると、生徒のパラメータを一覧することができる。それによって生徒同士のパラメータの差を見られるのだ。パラメータ上の赤い数値は危険信号。序盤は赤い数値がなくなるようにひとつずつ、つぶしていこう。

個人情報

このコマンドで生徒ひとりの詳しい情報を見ることができる。パラメータから定期試験の結果、得意科目や欠席の回数などが画面に表示される。また、なかよし度が表示される唯一の画面なので、常にこの画面を見るようにしよう。

席順を替え授業効率を上げる

生徒の席順も、多くのパラメータを上昇させる上で重要になっている。前列と後列では学力上昇率にも違いがでる。もちろん前列のほうが高くなる。5人の生徒のパラメータを考え、常に席替えをおこないバランスよく教育しよう。

席替えで生徒の気持ちをリフレッシュさせよう

席順とパラメータの関係

席順	長所・短所
前列	長所：学習効率が高くなる。短所：HPが減りやすい。前列の生徒が授業をさぼると他の生徒の敬意が下がる
後列	長所：HPの減りは少ない。短所：学習効率は低い。長い間生徒を後列に座らせると敬意と好意が下降する

なかよし度で生徒同士の関係を把握

個人情報を選択すると表示されるなかよし度。生徒それぞれに5段階あり、マークの数で仲の良さを表している。なかよし度には相乗効果があり、ある生徒を集中指導するとその生徒と仲のよい生徒の学習効果も上がる。これを利用して、複数の生徒の学習効果を上げられる。有効に活用しよう。しかし、生徒同士の仲が悪いとケンカが起こって学習効果も低下するので常にこの値に注意していよう。

平日時ワンポイントアドバイス

平日は、とにかく多くの生徒の学習効果を同時に上げていきたい。そのために、なかよし度は要チェック。なかよし度の相乗効果を利用すれば、1度に複数の生徒の上昇率をプラスにすることができることを忘れないようにしよう。

また、パラメータの関係でその授業の上昇率が0でも、集中指導することでプラスにできる。この2つの特性を利用して、5人全員をプラスポイントにしていこう。

週末は補習とコミュニケーションでパラメータを調整

休日と週末は生徒が申告するスケジュールを消化していく。その消化と生徒ひとりとのコミュニケーションの2つで指導をおこなう。ここでは、休日の生徒のパラメータの効率よい上げかたを紹介する。

スケジュールを変更して生徒の弱点をフォロー

休日の指導は5人のうちひとりにしかおこなえない。スケジュールでパラメータが下がるものを申告した生徒は、必ず変更するように。パラメータをよく把握して指導する生徒を選択していこう。

補習で学力を調整

授業だけではパラメータの上昇率が悪い場合には補習をしよう。科目は平日と同じ英語、国語、数学の3教科。平日の授業では生徒によって、上昇率に違いがでる。上昇率の低い生徒の学力を補習で補うのがコツだ。

しつけで個性を伸ばす

このコマンドは学力以外のパラメータを上げる場合に使用する。生徒のスケジュールに組み込むことで、魅力や品位などのパラメータを上げられる。どのコマンドでどのパラメータが上がるのかは、下表を参照してほしい。学力以外のパラメータは休日でしか上げられないので活用していこう。

体力、魅力、品位のパラメータを上げられるしつけコマンド

しつけコマンドとパラメータの関係	
体操	長所：体力を上昇させる。短所：HPの減りが多い。連続で生徒におこなわせるのはツライものがある
エアロビ	長所：魅力を上昇させる。短所：HPの減りが多い。連続でのスケジュールへの組み込みは厳しい
生け花	長所：生徒の品位を上昇させる。短所：上昇率が高くないので、ひんぱんに生徒におこなう必要がある

体力回復はひんぱんに

生徒のスケジュールに補習、しつけ以外に使用できるコマンドの休ませるを組み込むことで、生徒のHPを完全回復できる。HPが低い生徒は疲労や病気などの状態になりやすい。体力はマメに回復させ、慢性疲労状態は避けよう。

助言で数値が変わる

休日は生徒全員に対して助言をおこなえる。助言の内容によってパラメータの上昇率が変化する。どの助言をおこなってもさまざまなパラメータの数値が上がる。下表を参考にして自分が上げたいものを効率よく上げてくれ。

3択とパラメータの関係	
無理をさせない	長所：そのときに上げているパラメータのほかにHPが少し上昇する。短所：向学心がさがってしまう
人気取りをする	長所：魅力のパラメータのアップ値が最も大きくなる。短所：向学心の下がる値が最も大きい
真面目にさせる	長所：そのときに上げているパラメータのほかに品位と向学心と敬意のパラメータが上がる。短所：なし

コミュニケーションで生徒の状態を管理

休日のコミュニケーションの内容は教師の行き先によってコマンドが変化する。校内では生徒の個人面談、校外では、追跡調査や生徒を食事に誘える。生徒の状況を見て行き先を決定しよう。

個人面説で好意を上げる

個人面談のコマンドのなかで注目したいのは好意を上げるプレゼント。平日は意識的に好意を上げることは難しいだけに、忘れてはならない重要なコマンドだ。生徒とプレゼントには相性がある。ちなみに教師の毎月の収入額は200だ。ひと月に1回振り込まれる。

個人面談で生徒の状態を回復

プレゼントと生徒の相性	
辞書	お金が30必要。石橋にプレゼントすると、好意、敬意、魅力の上昇値がほかの4人の生徒よりも大きくなる
花束	お金が60必要。桜井にあげると、好意、敬意、魅力の上昇値がほかの4人の生徒よりも大きくなる
オルゴール	お金が100必要。犬塚、谷、安田にあげると好意、敬意、魅力の上昇値がほかの2人の生徒よりも大きい

週末は食事が有効

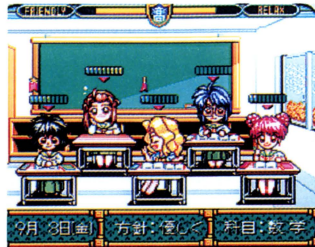
校外では日曜日のスケジュールを消化した後に、生徒ひとりを食事に誘いHPを完全回復することができる。休日は補習やしつけをしながら食事でHPの回復ができるメリットがある。しかし状態変化は校内の個人面談でしか直せないので状態変化が悪い生徒がいる場合は、行き先は校内が無難だ。

食事ごとに値段も効果もさまざま。生徒の状態を良く考えておごろう

食事とパラメータの関係	
ラーメン	長所：HPが完全回復する。生徒により上昇率は変わるがHP以外に向学心が上がる。短所：敬意が下がる
焼肉	長所：HPが完全回復。生徒によって上昇率が違うが向学心が上がる。短所：魅力が下がってしまう
フランス料理	長所：完全回復のほかに、全キャラ共通で大幅に好意と敬意が上がる　短所：料金が高い

週末時ワンポイントアドバイス

休日では、土日の2日間に補習と回復ができるかどうかがカギとなる。その中でも、見落としやすいのが生徒のHPだ。そこで、補習やしつけをしながらHPの回復ができる食事をフルに活用しよう。食事と休ませるとを同時に使用すれば、1度に2人の生徒のHPを回復させることができるぞ。また、助言の3択とパラメータの関係を有効に活用して複数のパラメータを上手に上げていこう。

指導する生徒の弱点を早期になくすのがコツ

このゲームは5人の生徒のパラメータを同時に上げる必要がある。ひとりでも落ちこぼれがでると、その生徒に焦点をしぼったスケジュールになってしまう。

そこでゲーム開始早々に一気にパラメータを平均値にするという、ひとつの方法を紹介しておこう。目的ごとに合わせた指導ができるように序盤で土台を固めよう。

●効率の良い指導をするためには生徒のパラメータを知らなければダメ

●授業も生徒ひとりひとりの得意不得意を把握しておこなっていこう

石橋美佐子 勉強以外の部分を強化

学力は5人の生徒のうち一番高い。しかし、魅力が一番低いのが困りものだ。向学心も5人の中では一番高くなるので、学力の部分では問題がない。休日のしつけで魅力を上げていこう。また、敬意が高くなるわりに好意が低いので週末の3択で好意と敬意を上げる。

石橋美佐子
誕生日：10月21日
星座：天秤座
血液型：O型
得意科目：英語
国語
苦手科目：音楽

●学力は問題なしの生徒。序盤でなんとか魅力を上げていこう

初期パラメータ	
HP	50
体力	50
好意	教師データで変化
敬意	教師データで変化
品位	教師データで変化
魅力	20
向学心	教師データで変化
英語	315
国語	380
数学	275

犬塚さおり 信頼関係を早めに築く

ほとんどが平均を下回った生徒だ。教師の変更したスケジュールをさぼらせないために、プレゼントで好意と敬意を上げ信頼関係を築こう。その後、補習や集中指導で向学心を上げよう。体力が高いので連続しての補習が有効。向学心が高くなると学力の上昇率も高くなるので、そうなったら魅力や品位を上げるようにしよう。

●総合としてのパラメータの低さが目につく。早めに信頼関係を築こう

初期パラメータ	
HP	65
体力	65
好意	教師データで変化
敬意	教師データで変化
品位	教師データで変化
魅力	35
向学心	教師データで変化
英語	75
国語	145
数学	115

シンディ桜井 向学心をとにかく上げる

体力、魅力、英語のパラメータが群を抜いて高い。初期パラメータではプラスポイントが入っても向学心が低い。休日の補習で英語以外の科目を上げ、助言を活用して向学心をアップさせていこう。

●学力を上げるために序盤で向学心を上げることが教育のコツだ

初期パラメータ	
HP	80
体力	80
好意	教師データで変化
敬意	教師データで変化
品位	教師データで変化
魅力	80
向学心	教師データで変化
英語	285
国語	50
数学	95

谷由利佳 気配りを忘れずにしよう

学力の低さが目立つが、そのほかのパラメータは全体的に平均値を保ちやすい。とはいえそのままほうっておくとパラメータがガタガタと落ちてしまう。一定のパラメータを常に維持していくように。

●ほうっておくと取り返しがつかないことになることもあるので注意

初期パラメータ	
HP	60
体力	60
好意	教師データで変化
敬意	教師データで変化
品位	教師データで変化
魅力	58
向学心	教師データで変化
英語	95
国語	115
数学	155

安田舞奈 体力強化が指導の中心

体力が5人の中で一番低く、すぐに疲労状態になってしまう。序盤のうちに体操で体力アップをはかろう。逆に言えばそれ以外の初期パラメータは平均値以上に保たれやすい。体力さえ上がれば、ほとんど手がかからないので、育成はしやすいだろう。しかし、油断するとパラメータが大幅に下がるのでマメに調整すること。

安田舞奈
誕生日：6月4日
星座：双子座
血液型：B型
得意科目：英語
数学
苦手科目：体育

●体力さえ上げれば、パラメータ調整で思うままに教育できる生徒だ

初期パラメータ	
HP	35
体力	35
好意	教師データで変化
敬意	教師データで変化
品位	教師データで変化
魅力	70
向学心	教師データで変化
英語	255
国語	210
数学	340

生徒の状況やイベント時の実戦テクニックを伝授！

生徒を育成していると、さまざまな条件で生徒の状態変化やイベントが起こる。育成シミュレーションをプレイするうえでの楽しみのひとつでもあるが悪影響を及ぼすものが多い。ここでは、生徒のイベントや状態変化がおこったときの攻略方法を紹介していこう。

⬆いきなり起こる突発イベント。楽しみのひとつだが育成では邪魔に…

⬆生徒のパラメータを常にチェックしてアクシデントへの対処をマメに

生徒の状態異常にはすばやく対処

5人の生徒たちの状態は、パラメータの状況でさまざまに変化していく。生徒の状態に異常がおこった場合、パラメータの上昇率だけでなく評価もめきめき減少してしまうこともある。状態変化は百害あって一利なし。状態が変化したら、その週の休日に個人面談をおこない早めに状態を回復するように心掛けよう。

⬆生徒の状態の変化には敏速に対処しよう。ほうっておくと後が大変だ

生徒の各種状態	
退学	評価が0になった場合に起こる。一度退学になると、復学はできない。5人が退学になるとゲームオーバー
家出	失恋や教師不信などさまざまな状況が進むと起きる。家出捜索をするとランダムで見つけることができる
病気	過労状態のまま、回復させないと起きる。欠席してしまうので授業から遅れてしまいやすい
教師不信	好意が極端に低くなると起きる状態。授業をさぼりやすくなり、教師の言うことをきかなくなる
失恋	複数のパラメータの関係で起きる。この状態をほうっておくと家出をしてしまう。悩みを聞くと状態は戻る
過労	HPが少なくなると起きる。この状態のまま休ませずにほうっておくと病気になってしまうので注意
不良	品位が、極端に低いと起きる状態。ほうっておくと評価が激減し退学することも。悩みを聞くと普通に戻る
タカビー	不良の逆で品位だけが極端に高くなると起きる状態。どんどん態度が大きくなる。悩みを聞くと普通に戻る
ノイローゼ	精神的にまいっている状態。この状態だと補習やしつけがうまく上がらない。悩みを聞くと普通に戻る
ケンカ	なかよし度の低い生徒同士を隣にした場合に起きやすい状態。悩みを聞くと状態から回復する
不機嫌	好意が低下したり、教師がかまってやらないと起きやすい状態。悩みを聞くと状態から回復する

突然起こるイベントはガンも同然

状態の変化と同じく評価が下がってしまうのが突発イベント。これが起きるとコツコツ上げた評価が激減してしまう。しかし、パラメータが複雑に関係する突発イベントの回避は難しい。とりあえず、パラメータに極端に突出したものがあるときは要注意。下表にあてはまるものがあれば早期発見、早期治療（？）が必要だ。

⬆突発イベントは起きてしまうと対処ができないので注意が必要

突発イベントとパラメータの関係	
アルバイト	コンビニなどまともなバイト。好意と敬意のパラメータのバランスが悪いと起きやすいイベント
喫煙・飲酒	敬意が低くなると起きやすいイベント。喫煙と飲酒のどちらが起きるかはランダムで特定はできない
さまよう	バイトと同じく好意と敬意のバランスが悪いと起きやすいイベント。どちらが起きるかはランダム
危ないバイト	品位が極端に低いと起きやすくなるバイト。バニーガールや、カジノのディーラーなどが当てはまる
同棲	好意が極端に低く魅力が高いと起きやすいイベント。このイベントがでるとパラメータの修復は大変
非常に危ないバイト	魅力が極端に高いと起きやすいイベント。風俗イベントなど、高校生にあるまじきアルバイトが発覚する

追跡調査で早期発見

上の項目でも書いたが、突発イベントが起こってしまうと評価が大きく下がる。事前予防としては、生徒のパラメータに注意して特定のパラメータの高低差が激しくならないようにしよう。また、早期発見の手だてとしては追跡調査が効果的。どうしても特定のパラメータの高低差が激しくなったら、追跡調査で早期発見し突発イベントの発生を未然に防ごう。また、家出での状態が続くと突発イベント以上に評価が下がってしまう。家出捜索ですみやかに連れ戻すことを最優先しよう。

⬆追跡調査で個人的に発見。早期発見で評価の下降を防ごう

⬆家出した生徒の発見も急務。ほうっておくとどんどん評価が下がる

⬆パラメータの状態を把握して、イベント自体の予防も重要だ

定期試験で向学心をUP

試験は１年間に４回、定期イベントとして起こる。定期試験では向学心と学力のパラメータが重要となる。単純に学力が高いだけでは、高得点はとれない。向学心や品位などの学力以外のパラメータもバランスよく上げないと高得点は難しい。定期試験の結果で生徒の評価が上がり向学心が上下する。学力が低いときに高得点を取ると向学心が上がるが、学力と向学心のバランスが取れていると生徒が得点に満足してしまい向学心が下がる。この場合は、評価を上げることを考えて向学心は後で上げなおすほうが無難だ。

試験の解答はランダム要素が大きい。学力だけでの高得点は難しい

学力が低い状態で高い点を取ると生徒の向学心が上がる場合もある

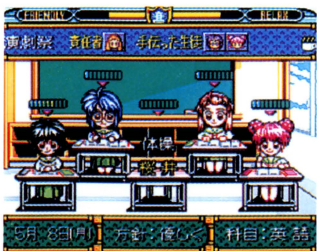
演劇祭・清華祭はなかよし度を目安に配役

演劇祭・清華祭では責任者に選ぶ生徒が重要だ。準備期間中に手伝った生徒ののべ人数で演目や出し物の成功率が変わる。もちろん多くの手が加わった出し物のほうが成功時の評価は高くなる。責任者を選択するときはなかよし度を参考にしよう。特定の生徒と仲の良い生徒を責任者にするよりも、なかよし度のバランスが取れている生徒を責任者にするのがコツだ。

演劇祭・清華祭の流れ

責任者選択
↓
準備期間
↓
上演日当日

責任者を選ぶ場合はなかよし度の高さが全員同じ生徒を選ぼう

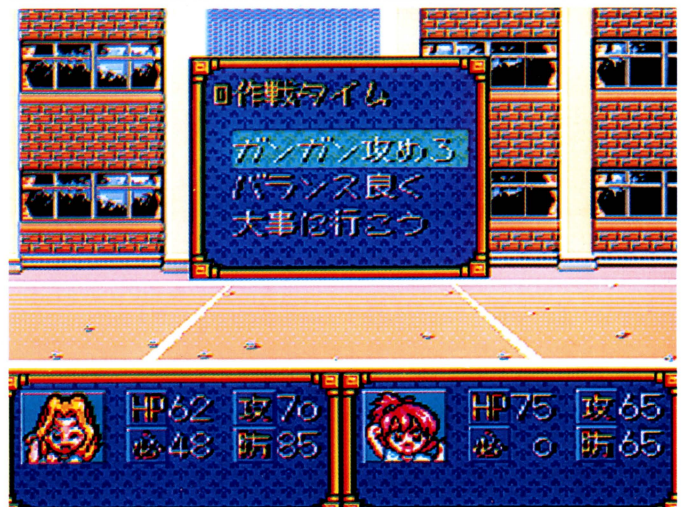
演目や出し物には責任者との相性がある。成功時の評価に影響がある

準備期間に手伝った生徒ののべ人数で成功の確率も変化する

評価のプラスは責任者が一番高く準備に参加した生徒の値は皆同じ

クラスマッチ・体育祭では体力が重要

体育祭、クラスマッチでは体力と品位が重要。体力はHPで、品位が必殺技のダメージとなる。５クラスの参加なのでシードがあるが、枠順はランダムで決まる。そのため優勝まで２戦の場合と３戦の場合がある。体力と品位の高い生徒を最低３人育てよう。

作戦による生徒の戦い方の違い

作戦	内容
ガンガン攻めろ	長所：攻撃力をフルに使った攻撃である。短所：防御が甘くなり相手の攻撃もくらいやすくなる
バランス良く	長所：攻撃と防御でバランスよく戦う。短所：攻撃力と防御力のバランスが悪いとほとんど意味をなさない
大事に行こう	長所：防御中心の戦い方。相手の攻撃をくらいにくい。短所：こちらからの攻撃も余りしない。時間がかかる

生徒の攻撃力と防御力のバランスを考えて、作戦を決めて勝負にでよう

トーナメントは２回より３回戦ったほうが最後の評価値は高い

１回勝つごとに代表選手には評価値が加算されていくのだ

イベント攻略ワンポイントアドバイス

突発イベントは、予防、早期発見が重要。パラメータを常にチェックして個人面談や追跡調査でイベントの発覚を未然に防ごう。

定期イベントは、起きる時期が決まっている。こまめにパラメータへのチェックを入れて、必要なパラメータを上げていこう。定期イベントでは、大幅に評価の加算ができるので必ず成功させよう。

追跡調査でいかにして早期発見できるかが評価値を下げないコツ

戦いを有利に進める!!　各キャラの基本戦法を伝授

餓狼伝説SPECIAL

「SPECIAL」のシステムを解析

このゲームは、避け攻撃や2ラインバトルなど、独自のシステムをいくつか採用している。戦いを有利に進めるためには、このシステムをいかに有効に活用するのかが重要になる。ここでは、基礎知識となるシステムを紹介しながら、実戦での使用例を解説していく。

また、54ページから、有効な基本戦法をキャラ別に指南する。

ライン移動 ライン攻撃　攻撃のバリエーションが増す

同一のライン上で戦う格闘ゲームが多いなか、手前と奥、いわゆる2ラインバトルを採用しているこのゲーム。この特徴を理解し、有効に使えば、戦いのバリエーションは広がっていく。

ライン移動は、別のラインに移動するときに使用する技。2種類の移動方法がある。ライン攻撃は、相手が違うラインにいるとき、攻撃と移動を同時に行う技。4種類の攻撃パターンがある。

ライン移動

画面端に追いつめられたときの逃げにも使用できる

ライン攻撃

ライン攻撃どうしの戦いは、位置の高いほうが勝つ

奥のラインに移動すると、キャラの見た目も小さくなっている

実戦例　飛び道具の回避

主にライン移動は、必殺技の回避などに使用する。突進系の技をはじめ、カイザーウェーブといった強力な飛び道具もこれによって回避することができるのだ。

ライン移動後は、弱キックのライン攻撃がオススメ。弱キックは、移動が早く、攻撃判定部分が低い。反撃を受けにくい技なのだ。

ジャンプでかわすことの難しいクラウザーのカイザーウェーブも…

ライン移動することによって簡単にかわすことができるのだ

避け攻撃　上半身が無敵になる

このゲームは、避け攻撃という特殊な攻撃方法がある。これは、防御の姿勢から攻撃を繰り出す攻防一体の技。その最大の特徴は、上半身が無敵になることだ。格闘ゲームにおいて無敵技はとても重要なウェイトを占める。確実に出せるようにしておこう。

オーソドックスな使い方としては、対空技の迎撃や飛び道具のすり抜けなどに使用。応用次第では、さまざまな活用法がある。

上半身の無敵を有効に使うことにより、飛び道具などもかわすことができる

実戦例　突進技の対処法

ある一定の間合いで弱パンチを連打するゲーマーを見かけることも多い。これは、突進系の技を迎撃する戦法の1つ。実際は、弱パンチを連打しながら方向キーを左右に入れている。

このような戦法を取る理由は、相手の攻撃を確認してから避け攻撃を出すことが難しいから。かなり偶然性の強い戦法だが、なかなか有効なので試してほしい。

避け攻撃で突進系の技を迎撃することも

実戦例　ライン攻撃をかえす

避け攻撃は同一ライン上だけではなく、ライン攻撃の迎撃にも使用できる。実際には、相手がライン攻撃を仕掛けてきた瞬間に方向キーを、後ろ、前の順に入れて弱パンチを押す。キャラによって避け攻撃の出る速さ、技の出ている時間などが違うが、ほとんどこのタイミングで迎撃することが可能。

相手がライン攻撃を仕掛けてきた瞬間をねらって避け攻撃で返していく

※このソフトは6ボタンパッドに対応しています

ライン飛ばし攻撃　通常攻撃よりも攻撃力が高い

ライン飛ばし攻撃とは、別のラインに相手を移動させる攻撃のこと。通常攻撃よりも攻撃力が高いのが特徴。三闘士のステージでは、奥のラインがトラップになっているので、ライン飛ばし攻撃がさらに有効な攻撃方法になる。

また『餓狼伝説SP～』から、しゃがんだ状態からライン飛ばし攻撃が出せるようになっている。

三闘士の1人、ローレンスのステージ。奥のラインには猛牛が…

ライン飛ばし攻撃は、キャラによって技の出ている時間が多少異なっている

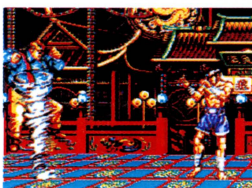
実戦例　キャンセルをかける

ライン飛ばし攻撃は、技の出るスピードが遅いという欠点がある。そのため、ライン飛ばし攻撃を当てることは難しい。そこで、ライン飛ばし攻撃の利点、技の出る時間が長いことを利用する。ライン飛ばし攻撃を相手にガードさせ、キャンセルをかけて必殺技につなぐ。これで相手の体力をケズれる。

ライン飛ばし攻撃をキャンセルして、必殺技で相手の体力をケズっていけ!!

飛び退き　空中にいる一瞬だけ無敵に

飛び退き（バックステップ）は、方向キーを後ろにすばやく2回入れると出すことができる技。

飛び退き中は、キャラが無敵になるのが特徴。基本的に、とっさの攻撃をかわすことに使用する。

飛び道具もかわすことができる

実戦例　コマンドを入力する

飛び退きは、避け攻撃の次に使用頻度が高い。バーンナックルといった突進系の技をかわすだけではなく、応用次第で防御から攻撃に移る戦法が容易となるからだ。

実際には、飛び退き中に必殺技のコマンドを入力、着地と同時にボタンを押すのがベスト。状況により超必殺技を出してもいい。

バーンナックルを飛び退きでかわした瞬間にコマンドを入力すればOKだ

超必殺技　一発逆転が可能に

体力が約¼にまで減ると超必殺技を使用することができる。超必殺技は、必殺技以上の攻撃力を持っているので一発逆転も可能。

しかし、コマンド入力が複雑なうえ、単発ではヒットさせることが難しい。通常技や必殺技とコンビネーションを組んで、超必殺技を当てていこう。

体力ゲージが赤くなると超必殺技が…

投げ 空中投げ　マスターすれば戦いが有利に

投げ、空中投げ（特定のキャラしか使用できない）は、今やほとんどの格闘ゲームにある基本技。接近戦で使用するため、相手のスキを狙わないと決めることは難しい。チャンスは、必殺技やジャンプ攻撃の後に生まれてくる。

投げ技は、通常攻撃より攻撃力が高いのだ

空中投げは、必殺技の出終わった後をねらうのがセオリーだ

実戦例　必殺技のスキをつく

強ボタンで繰り出す突進系の必殺技の中には、防御すると相手にメリ込むものがある。バーンナックルやスラッシュキックなどがそれ。これらの必殺技は、近距離で使用すると、防御された後に必ず投げられてしまうスキを作る。

逆に、メリ込み系の必殺技を持っているキャラは近距離での強攻撃をあまり使用しないのが得策。スライディング攻撃も要注意だ。

強スラッシュキックを防御。相手の技がとける瞬間に投げるのだ

実戦例　攻撃をくらって投げる

『ストII』で有名になった技、くらい投げ。この技術は『餓狼伝説SP～』でも使うことができる。

くらい投げは、一度相手の攻撃をくらい、相手の着地した瞬間を投げてしまうもの。ジャンプ攻撃の打点が高いことが条件になる。

身長の高いベア、アクセル、クラウザーは、ジャンプ攻撃を防御してからでも相手を投げられる。

打点の高い攻撃をくらったら、くらい投げをねらえ

相手の着地の瞬間をねらって、投げ技を決めろ!!

テリー・ボガード パワーウェーブで押していく

基本戦法

テリーの真髄は接近戦においてこそ発揮される。中間の間合いをキープしつつ、弱パワーウェーブでけん制。接近戦に持ち込むチャンスをうかがう。相手が弱パワーウェーブを防御したら、すかさず弱クラックシュートで相手の懐まで飛び込む。ここでしゃがみ強キックにキャンセルをかけ、必殺技を放つのだ。とにかく接近戦では、しゃがみ強キックからのキャンセルが非常に有効だ。

必殺技コマンド一覧

技	コマンド
バーンナックル	↓↙←＋弱(強)パンチ
パワーウェーブ	↓↘→＋弱(強)パンチ
クラックシュート	↓↙←↖＋弱(強)キック
ライジングタックル	↓にためて↑＋弱(強)パンチ
超必殺技	パワーゲイザー
	↓↙←↙→＋弱キック＋強パンチ

基本戦法指南

弱パワーウェーブ
強クラックシュートが当たる距離で、弱パワーウェーブを放つ

コマンド入力
弱パワーウェーブが相手に当たる瞬間にコマンドを入力する

強クラックシュート
強クラックシュートは技を出した後のスキが少ない必殺技だ

しゃがみ強キック
強クラックシュートが出た後にしゃがみ強キックを出す

弱パワーウェーブ
しゃがみ強キックからキャンセルして弱パワーウェーブを放つ

連続技

5段の連続技。ジャンプ強パンチで深く当て、着地した瞬間にしゃがみ弱パンチを2発決める。その後のしゃがみ強パンチにキャンセルをかけ、弱のクラックシュートを放つ。ジャンプ強パンチを深く当てられなかった場合は、しゃがみ弱パンチを1発にするといい。

連続技指南

ジャンプ強パンチ
できるだけ深めに当てることがこの連続技が成功する大前提

しゃがみ弱パンチ
着地と同時にしゃがみ弱パンチ。けっこうタイミングが難しいぞ

しゃがみ弱パンチ
2発目を当てなくても連続技は成立。なれた人だけ挑戦しよう

しゃがみ強パンチ
しゃがみ強パンチが出る瞬間。ここからコマンド入力を始める

コマンド入力
しゃがみ強パンチが当たった瞬間にコマンド入力を完了させる

弱クラックシュート
コマンド入力が完璧なら弱クラックシュートが必ず当たるぞ

ピンポイント攻略

基本戦法のところで解説したとおり、接近戦ではしゃがみ強キックが有効になる。それは、テリーのしゃがみ強キックがリーチが長く、技の出るスピードが比較的に早いからだ。しゃがみ強キックをキャンセルして、連続攻撃に持ち込めるのも魅力の1つ。

テリーは、しゃがみ強キックを攻撃の軸にしたコンビネーションをいろいろ作ることができる。

アンディ・ボガード 飛翔拳から斬影拳

基本戦法

アンディの攻撃は飛翔拳が起点となる。まずバックステップなどで間合いを取り、そこから弱飛翔拳、強斬影拳と連続して放つのだ。斬影拳の後に弱昇龍弾を放ち、相手の反撃を封じるのも有効な戦法。

アンディの基本戦法では、斬影拳の後にいろいろなバリエーションが作れる。弱昇龍弾もそのひとつ。また、バックステップで再び間合いを離したり、連続して斬影拳を放ったりするのもいい。

必殺技コマンド一覧

技	コマンド
斬影拳	↙にためて→＋弱(強)パンチ
飛翔拳	↓↙←＋弱(強)パンチ
昇龍弾	↓↘→＋弱(強)パンチ
空破弾	↙↗＋弱(強)キック
超必殺技	超裂破弾
	↓にためて↘→＋弱キック＋強キック

基本戦法指南(その1)

バックステップ
相手との距離が近すぎる場合はバックステップで間合いを取る

弱飛翔拳
間合いが取れたら、すかさず弱飛翔拳を放ち、相手をけん制

ため
弱飛翔拳を放った直後に、レバーを後ろ斜め下にためておく

強斬影拳
弱飛翔拳が相手に当たる瞬間に強斬影拳で追いうちをかける

弱昇龍弾
強斬影拳の次は弱昇龍弾。場合により攻撃方法を変えてみよう

基本戦法指南(その2)

弱空破弾
飛翔拳から斬影拳以外の攻撃パターン。まず、弱空破弾を放つ

立ち弱パンチ
立ち弱パンチが当たる前にレバーを後ろ斜め下にためておく

弱斬影拳
立ち弱パンチにキャンセルをかけ、弱斬影拳で攻撃を繰り出す

ピンポイント攻略

斬影拳や空破弾をはじめ、強力な必殺技を持っているアンディ。どの技もスキが少ないすぐれた必殺技だ。しかしその分、通常攻撃や避け攻撃といった技が弱い。アンディ使いは、必殺技をメインにした攻撃スタイルになることを覚えておこう。斬影拳をうまく使うのがコツだ。

連続技

手軽に決めることのできる3段攻撃。まずジャンプ強パンチで飛び込んで、しゃがみ弱パンチ、強斬影拳とつなぐ。斬影拳のためは、ジャンプ中からためておこう。また、斬影拳のコマンドを正確に入力しないと、昇龍弾が出てしまうことも。ジャンプ強パンチを深く当てられたら、しゃがみ弱パンチを2〜3発当てることも可能だ。

連続技指南

ジャンプ強パンチ
ジャンプした瞬間にレバーを後ろ斜め下にためておくのが基本

しゃがみ強パンチ
ジャンプ強パンチが当たったらすぐにしゃがみ弱パンチ放つ

弱斬影拳
しゃがみ弱パンチにキャンセルをかけ、弱斬影拳で止めを刺す

※コマンドはキャラが右向きのときのもので、矢印は方向キーの向きを、＋は同時に押すことを意味しています。

東丈(ジョー・ヒガシ) 飛び道具でケズる

基本戦法

中間距離からの弱ハリケーンアッパーで相手の体力をケズっていくのが東の基本戦法。間合いが離れたら、弱スラッシュキックで間合いをつめ、立ち弱キックから弱ハリケーンアッパーにつなげよう。

弱ハリケーンアッパーを飛び越えてくる相手には、対空技のスライディングで迎撃する。スライディングで迎撃できないときは、弱タイガーキックを使って対処する。対空技の使いわけが重要だ。

必殺技コマンド一覧

技名	コマンド
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+弱(強)パンチ
タイガーキック	↓↘→↗+弱(強)キック
スラッシュキック	↙↗+弱(強)キック
爆裂拳	弱(強)パンチ連打
超必殺技	スクリューアッパー
	→←↙↓↘+弱キック+強パンチ

基本戦法指南(その1)

弱ハリケーンアッパー
接近戦よりは少し離れた間合いで弱ハリケーンアッパーを放つ

弱スラッシュキック
相手が防御すると判断したら、弱スラッシュキックを放つ

立ち弱キック
弱スラッシュキックの技が解ける瞬間に、立ち弱キックで攻撃

弱ハリケーンアッパー
立ち弱キックにキャンセルをかけ、弱ハリケーンアッパー

弱ハリケーンアッパー
少し離れた距離になるまで弱ハリケーンアッパーを打ちまくる

基本戦法指南(その2)

弱ハリケーンアッパー
基本戦法(その1)と違う行動を取った相手に対する基本戦法

弱ハリケーンアッパーを飛び越えてきた場合は、スライディングなどで迎撃の準備をする

スライディング
一番オーソドックスな迎撃の仕方がスライディング攻撃なのだ

ピンポイント攻略

ほかのキャラに比べ、これといった必殺技を持っていない東。しかし、避け攻撃やスライディング、ライン飛ばし攻撃といった技がほかのキャラよりも数段すぐれているぞ。必殺技を出すスキがない乱戦では、これらの技を有効に使い、基本戦法に持ち込めるようにしよう。

連続技

この連続技は、相手が画面端にいる場合に有効。コマンド入力が必要なく、簡単に出せる多段攻撃だ。ジャンプ強パンチを決めたら、弱パンチを連打しておくのがコツ。ジャンプ強パンチの後に方向キーを下に入れてしゃがみ弱パンチにつなぐ。次に、方向キーをニュートラルにするだけで自動的に弱爆裂拳が決まる連続技だ。

連続技指南

ジャンプ強パンチ
ジャンプ強パンチは相手をめくるぐらいの気持ちでおこなう

しゃがみ弱パンチ
ジャンプ強パンチ後、弱パンチを連打。方向キーを下に入れる

弱爆裂拳
しゃがみ弱パンチ後、方向キーを放すだけで弱爆裂拳が炸裂

ビッグ・ベア レディGoを活用する

基本戦法

ベアの基本戦法は、抜群の破壊力を持つ通常技と、上半身が無敵の必殺技、ジャイアントボムを有効に使うことにある。まず、弱ジャイアントボムを相手に防御させる。その後すぐにしゃがみ弱パンチ、弱ジャイアントボムと連続して放っていく。この戦法の注意点は、ジャイアントボムを放った瞬間に方向キーを後ろ斜め下に入れておくこと。ジャイアントボムを出すためには、後ろ斜め下のため時間が必要だからだ。

必殺技コマンド一覧

技名	コマンド
ジャイアントボム	↙にためて→+弱(強)パンチ
スーパードロップキック	強キックを5秒以上押して離す
ベアボンバー	→←↓↑+強パンチ
超必殺技	ファイヤーブレス
	→↘↓↙→+弱キック+強パンチ

基本戦法指南

弱ジャイアントボム
弱ジャイアントボムは、飛距離が短いので、中距離で使用する

ため
連続して弱ジャイアントボムを繰り出すための準備をする

しゃがみ弱パンチ
弱ジャイアントボムが防御されたら、しゃがみ弱パンチを放つ

弱ジャイアントボム
しゃがみ弱パンチをキャンセル。弱ジャイアントボムで攻撃する

しゃがみ弱パンチ
弱ジャイアントボムとしゃがみ弱パンチを繰り返していくのだ

ピンポイント攻略

有効な連続技がないが、それを補うだけの強力な技をベアはたくさん持っている。攻撃力が非常に高いスーパードロップキックをはじめ、全キャラのなかで一番リーチが長い避け攻撃、さらに身長が高いので打点の高いジャンプ攻撃を防御すれば投げ技に持ち込めるなどの利点が多い。これらの技を基本戦法と併用すれば、勝つ確率がアップすること間違いなし。

避け攻撃

◆相手が必殺技などで飛び込んできたら…

◆上半身の無敵を利用して、攻撃をかわす

スーパードロップキック

◆ため時間によって威力が大きく変化

◆こんなに離れていても決まるぞ

投げ

◆肩より上に攻撃してきた相手は…

◆ほれ、この通り。投げることができるぞ

山田十平衛 レバーは常に後ろにためる

基本戦法

通常技のリーチが短い十平衛は、ジャンプ攻撃からのコンビネーションが基本戦法となる。まず、ジャンプ強キック、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ強パンチと連続して出す。その後、弱センベイ手裏剣、スライディングにつなげていく。

また、中間の間合いではセンベイ手裏剣で相手をけん制。相手のジャンプ攻撃をスライディングで迎撃する戦法もいい。この後、弱センベイ手裏剣を出してもよい。

必殺技コマンド一覧

技	コマンド
センベイ手裏剣	←にためて→+弱(強)パンチ
ダッシュ二本背負い	←にためて→+弱(強)キック
大いずな落とし	↓にためて↑+弱(強)パンチ
猫じゃらし	→↘↓↙←+強パンチ
超必殺技	ダイナマイトいずな落とし
↙にためて↓↘+弱キック+強パンチ	

基本戦法指南(その1)

ジャンプ強キック
この攻撃をした時点で方向キーを斜め後ろ下に入れておく

しゃがみ弱パンチ
ジャンプ強キックが当たったら弱パンチを相手に打つ

しゃがみ強パンチ
しゃがみ強パンチのボタンを押したら、方向キーを斜め前下に

弱センベイ手裏剣
しゃがみ強パンチの後、弱パンチでセンベイ手裏剣が出る

スライディング
弱センベイ手裏剣を撃ったら、スライディングで追いうちだ

基本戦法指南(その2)

弱センベイ手裏剣
中間の距離で弱センベイ手裏剣を連発して撃ち、相手をけん制

相手がジャンプ攻撃を仕掛けてきたときがチャンス。スライディングで迎撃する準備をしよう

スライディング
スライディングが決まったら、センベイ手裏剣を撃ってもいい

基本戦法指南(その3)

弱センベイ手裏剣
離れた間合いでの基本戦法。弱センベイ手裏剣で相手をけん制

強ダッシュ二本背負い
相手がガードしたら、強のダッシュ二本背負いで投げろ!!

ピンポイント攻略

ため系の必殺技が多い十平衛。ここでは、ため系の必殺技をうまく活用していく方法を紹介。

まず、ジャンプ攻撃などで相手に攻め込んでいく場合、ジャンプした瞬間から、方向キーを後ろ斜め下に入れておくと、必殺技をすぐに出すことができる。

また、超必殺技のダイナマイトいずな落としは、ためをつくってからライン飛ばし攻撃をキャンセルして出すと必ず決まる。

ライン飛ばし攻撃

◆ためは、ライン飛ばし攻撃の前におこなう

ダイナマイトいずな落とし

◆ライン飛ばし攻撃にキャンセルをかけろ

チン・シンザン 破岩激で攻めろ!!

基本戦法

チンは、空中で2回も攻撃できるジャンプ強キックを持っている。この技を生かし、接近戦に持ち込むのがチンの基本戦法の1つ。ジャンプ強キック後、しゃがみ弱パンチをキャンセルし、弱氣雷砲を撃ち込もう。その後、弱破岩激で追いうちをかけると、連続した攻撃を繰り出すことができる。

それ以外の基本戦法では、中間の間合いから弱破岩激、しゃがみ強キック、弱破岩激と放ち、相手の体力をケズっていくのも有効だ。

必殺技コマンド一覧

技	コマンド
氣雷砲	↓↘→+弱(強)パンチ
破岩激	←にためて→+弱(強)キック
大太鼓腹打ち	↓にためて↑+弱(強)パンチ
超必殺技	爆雷砲
↙にためて↓→+弱キック+強パンチ	

基本戦法指南(その1)

ジャンプ強キック
1回の攻撃で2発も当たるジャンプ強キックで攻撃をしよう

しゃがみ弱キック
その後、しゃがみ弱キックを着地と同時に出すようにする

弱氣雷砲
しゃがみ弱キックが決まったらキャンセルをかけて弱氣雷砲だ

ため
弱氣雷砲を放った直後に方向キーを後ろにため、様子をうかがう

弱破岩激
弱氣雷砲を防御すると判断したら、すぐに弱破岩激を放つ

基本戦法指南(その2)

弱破岩激
弱破岩激の連続攻撃。弱破岩激を撃ったら、方向キーを後ろに

しゃがみ強キック
弱破岩激が相手に当たった瞬間にしゃがみ強キックをぶち込む

弱破岩激
そのしゃがみ強キックをキャンセルして、弱破岩激で攻撃する

基本戦法指南(その3)

ライン飛ばし攻撃
キャンセルを使った基本戦法。ためは、攻撃の前におこなう

氣雷砲
ここでは爆雷砲だが、氣雷砲や破岩激を使ってもいいだろう

ピンポイント攻略

『餓狼伝説2』では最強と呼ばれたチンも『餓狼伝説SP〜』では必殺技の調整がなされ、比較的弱いキャラになってしまった。しかし、爆雷砲に関しては前作よりもための時間が短くなり使いやすくなった。

爆雷砲の有効な使い方は、1発目の爆雷砲は撃った瞬間、2発目を撃つために方向キーを後ろ斜め下にためておく。すると連続して放つことができるのだ。

爆雷砲

◆爆雷砲は、離れた間合いからも攻撃できる

爆雷砲

◆連続して出せば、当たる確率がアップ!!

※コマンドはキャラが右向きのときのもので、矢印は方向キーの向きを、+は同時に押すことを意味しています。

キム・カッファン 飛翔脚で接近しろ

基本戦法

キムの基本戦法は、接近戦で弱半月斬や強飛翔脚を使って、相手の体力をケズっていくことにある。

まず、ライン攻撃などで相手の懐に飛び込む。次に、ライン飛ばし攻撃、弱半月斬と連続して放ち、バックジャンプからの強飛翔脚を決めよう。強飛翔脚のあとは、反撃をうける可能性が高い。防御された反動で飛び退く瞬間、強キックを放つようにする。そうすれば、相手の反撃を受けにくくなり、次の攻撃に移りやすくなるのだ。

必殺技コマンド一覧

技	コマンド
飛燕斬	↓にためて↑＋弱(強)キック
半月斬	↓↙←＋弱(強)キック
飛翔脚	ジャンプ中に↓＋弱(強)キック
超必殺技	鳳凰脚
	↓↙←↙→＋弱キック＋強キック

基本戦法指南

ライン攻撃
ライン攻撃もジャンプ攻撃と同じく、深く当てるようにする

ライン飛ばし攻撃
ライン飛ばし攻撃を撃つ瞬間に次の技のコマンドを入力する

弱半月斬
ライン飛ばし攻撃が当たった瞬間、弱キックで弱半月斬が出る

バックジャンプ
その後、バックジャンプをして間合いをいったん広げる

強飛翔脚
その後、レバーを下に入れ、強キックで強飛翔脚を出すのだ

ピンポイント攻略

乱戦になったときに相手を制するための技として、しゃがみ強キックと鳳凰脚の2つを覚えよう。

まず、しゃがみ強キックは、相手のライン攻撃を返すのにもってこいの技。また接近戦では、これにキャンセルをかけて半月斬や飛燕斬を出すのも有効な戦法だ。

超必殺技の鳳凰脚は一発逆転の可能性を秘めた技。これを近い間合いから出すには、飛翔脚からの連係がとても有効。まず飛翔脚で相手の目の前に着地する。このあいだに鳳凰脚のコマンドを入力して着地と同時に技を出すのだ。

相手がライン攻撃を仕掛けてきたら、すかさずしゃがめ

キムのしゃがみ強キックで、相手のライン攻撃を返せるのだ

離れた間合いから飛翔脚を撃ち相手の前に落ちるようにする

飛翔脚の着地と同時に鳳凰脚のコマンドを入力し終えるのだ

不知火舞 弱花蝶扇でけん制する

基本戦法

花蝶扇は、技のスピードが比較的に速い飛び道具で、相手にとって非常にかわしにくい。舞使いは、花蝶扇を基本にした戦法パターンを有効に活用していくように。

たとえば、ジャンプ強パンチで相手に飛び込んだ場合、通常技を連続して放つ。その後、弱花蝶扇を撃ち込んでいく戦法が代表的。また、中間の間合いでは弱花蝶扇を連発。飛び越えてきたところを強龍炎舞で迎撃するのも有効だ。

必殺技コマンド一覧

技	コマンド
花蝶扇	↓↘→＋弱(強)パンチ
龍炎舞	↓↙←＋弱(強)パンチ
ムササビの舞い	↓にためて↑＋弱(強)パンチ
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋強キック
超必殺技	超必殺忍蜂
	→↙→＋弱キック＋強パンチ

基本戦法指南（その1）

ジャンプ強パンチ
ジャンプ強パンチをできるだけ深く当てていくのがコツ

しゃがみ弱キック
ジャンプ強パンチ後、方向キーを後ろ斜め下に入れて弱キック

しゃがみ弱キック
間合いによっては、ここのしゃがみ弱キックを抜かしてもいい

しゃがみ強キック
しゃがみ強キックを出す瞬間にコマンド入力しておくのがコツ

弱花蝶扇
しゃがみ強キックが出た瞬間に弱パンチで弱花蝶扇が出る

基本戦法指南（その2）

弱花蝶扇
中間ぐらいの間合いで、弱花蝶扇を連発。相手をけん制する

相手がジャンプ攻撃をしてきたらこっちのもの。相手を思いきり引きつけておいてから…

強龍炎舞
攻撃判定の広い強龍炎舞でジャンプ攻撃を迎撃していこう

ピンポイント攻略

舞は、花蝶扇以外にも有効な必殺技がある。それが強の龍炎舞だ。この技の利点は、攻撃判定が非常に広く、技の出るスピードも比較的速いこと。主に対空技やライン攻撃などの迎撃に使用する。この技を基本戦法の1つとして取り入れていくとさらに舞の強さが増すだろう。

連続技

ジャンプ強パンチからつなぐ連続技だ。ジャンプ強パンチで飛び込み、しゃがみ弱パンチ、弱龍炎舞と続ける。比較的簡単な連続攻撃だ。ジャンプ強パンチが深く当たればしゃがみ弱パンチを2発当てることができる。また、最後の弱龍炎舞は弱花蝶扇で代用することも可能だ。もちろん必殺技はキャンセルを使って出すこと。

連続技指南

ジャンプ強パンチ
ジャンプ強パンチで飛び込んだら、方向キーを後ろ斜め下に

しゃがみ弱パンチ
着地の瞬間にしゃがみ弱パンチ。ここで龍炎舞のコマンドを入力

弱龍炎舞
しゃがみ弱パンチが当たった瞬間に弱パンチで弱龍炎舞が出る

ダック・キング とにかく弱パンチを連打だ

基本戦法

ダックの戦法は、飛び込みからの連続技をねらうのが基本。

たとえば、ジャンプ強パンチで飛び込み、立ち弱パンチ、立ち弱キックを放つ。そしてこのとき、これらの技がすべて決まっていたら立ち弱キックをキャンセルさせて、強のダンシングダイブを出す。

技がガードされたときは、すぐにバックステップで間合いを離す。そして中間の間合いから、立ち強パンチやニードルローなどを織りまぜて相手をかく乱させながら、再び連続技をねらっていくのだ。

必殺技コマンド一覧

技名	コマンド
ヘッドスピンアタック	←にためて→+弱(強)パンチ
ダンシングダイブ	↓↙←+弱(強)キック
ブレイクストーム	↓↘→↗+弱(強)キック
ビートラッシュ	→←→+強パンチ
ニードルロー	↘+強キック
超必殺技	ブレイクスパイラル
←↙↓↘→↗↓+弱キック+強パンチ	

基本戦法指南

ジャンプ強パンチ
飛び道具をかわすなどして、ジャンプ強パンチを打ち込む

立ち弱パンチ
ジャンプ強パンチの次は着地と同時に立ち弱パンチを放つ

立ち弱キック
立ち弱パンチの後は立ち弱キック。パンチを使ってもいい

強ダンシングダイブ
これらの攻撃がすべて決まったら、強ダンシングダイブを撃つ

ピンポイント攻略

超必殺技のブレイクスパイラルを自由に使えるようになれば、ダックの戦闘能力は格段にアップ！

コマンド入力の基本は、空(から)ジャンプからのブレイクスパイラル。相手の飛び道具をジャンプで越えているときにコマンドを入力。着地した瞬間にボタンを押す。また、相手の技をガードしているときにコマンドを入力する方法や、画面端にいるときに、バックステップで相手の突進系の技をかわしながらコマンドを入力する方法もある。

ジャンプ
◆飛び道具を飛び越え、コマンドを入力

ブレイクスパイラル
◆着地と同時にボタンを押せば決まるぞ

バックステップ
◆バックステップ中にコマンドを入力

ブレイクスパイラル
◆終わった瞬間にボタンを押すのだ

ガード
◆必殺技をガードしてコマンドを入力

ブレイクスパイラル
◆攻撃が出終わった後にボタンを押す

タン・フー・ルー 衝波を多用する

基本戦法

タンが得意とする間合いは、強衝波がとどく距離。この間合いを保ちながら戦うのがタンの基本だ。

たとえば、しゃがみ強キックをキャンセルさせて強衝波を出した後は、間合いが離れてしまう。そこで、すかさず間合いを取り戻すために弱箭疾歩を使う。そして再びしゃがみ強キック、強衝波とつなげて相手の体力をケズるのだ。

相手が飛び込んできたら、避け攻撃かしゃがみ強キックで返そう。

必殺技コマンド一覧

技名	コマンド
箭疾歩	↓↙←+弱(強)パンチ
衝波	↙にためて→+弱(強)パンチ
撃放	強パンチ連打
烈千脚	↙にためて↗+弱(強)キック
超必殺技	旋風剛拳
→↘↓↑+弱キック+強パンチ	

基本戦法指南

しゃがみ強キック
しゃがみ強キックを放った瞬間、後ろ斜め下に方向キーを入れる

強衝波
しゃがみ強キックにキャンセルをかけ、強衝波を撃ち込む

弱箭疾歩
強衝波によって間合いが開いたら、弱箭疾歩で間合いをつめる

しゃがみ強キック
箭疾歩を撃った瞬間、方向キーを後ろ斜め下に入れ、強キック

強衝波
しゃがみ強キック中、方向キーを斜め前下に入れ、再び強衝波

連続技

強攻撃でおこなう連続技なので、決まったときには大きなダメージを与えることができる。成功させるコツは、初めのジャンプ強キックをなるべく深く当てること。タンの通常攻撃はリーチが短いので、浅く当たった場合は連続技につながらない。また、ジャンプ強キック、立ち強キックはパンチでも代用することができるぞ。

連続技指南

ジャンプ強キック
ジャンプ強キック後は着地が早いのでタイミングを逃すな!!

立ち強キック
立ち強キックのボタンを押したら、前疾歩のコマンドを入力

弱箭疾歩
立ち強キックが当たったらすぐに弱パンチを押すようにしよう

ピンポイント攻略

超必殺技の旋風剛拳は、遠い間合いから出しても簡単に返されてしまう。できるだけ接近して、不意に出す必要があるのだ。

手軽なのは、弱箭疾歩からの旋風剛拳。遠い間合いからいきなり相手の懐に飛び込み、着地と同時に旋風剛拳を出すのだ。

弱箭疾歩
◆遠い間合いから弱箭疾歩で近づく

コマンド入力
◆移動中にコマンド入力をおこなう

旋風剛拳
◆着地後にボタンを押せば、出るぞ

※コマンドはキャラが右向きのときのもので、矢印は方向キーの向きを、+は同時に押すことを意味しています。

ビリー・カーン リーチの長さが武器

基本戦法

長いリーチを生かした戦法が基本となるビリー。まず、中間の間合いで弱三節棍中段打ちを放ち、立ち弱キックで攻め込む。その後弱旋風棍で相手の体力をケズっていく。弱旋風棍で間合いが離れたら、再び立ち弱キックを放とう。弱旋風棍の代わりにしゃがみ弱パンチなども有効な戦法のひとつだ。

また、ジャンプ弱キックで飛び込み、しゃがみ弱パンチ、弱旋風棍につなげていく戦法も有効だ。

必殺技コマンド一覧

技	コマンド
三節棍中段打ち	←にためて→+弱(強)パンチ
雀落とし	↙にためて↗+弱(強)パンチ
旋風棍	弱(強)パンチ連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→+弱(強)キック
超必殺技	超火炎旋風棍
↓↘→↘↓↙←↖+弱パンチ+強パンチ	

基本戦法指南(その1)

弱三節棍中段打ち
中間の間合いから弱三節棍中段打ちを相手に向けて放つ

立ち弱キック
立ち弱キックのモーションに入ったら、弱パンチを連打する

弱旋風棍
すると立ち弱キックがキャンセルされて、弱旋風棍が出る

立ち弱キック
弱旋風棍により相手との間合いが広がったら、立ち弱キック

しゃがみ弱パンチ
再び接近戦になったら、今度はしゃがみ弱パンチなどを出す

基本戦法指南(その2)

ジャンプ弱キック
ジャンプ攻撃で接近戦に持ち込む場合は、ジャンプ弱キック

しゃがみ弱パンチ
ジャンプ弱キック後、方向キーを下に入れ弱パンチを連打する

弱旋風棍
するとしゃがみ弱パンチにキャンセルがかかり弱旋風棍が出る

基本戦法指南(その3)

立ち弱パンチ
接近戦で立ち弱パンチが決まったら、立ち弱パンチを連打する

立ち弱パンチ
そうすれば、2発以上の立ち弱パンチを当てることができる

ピンポイント攻略

ビリーの遠距離からの立ち弱キックは、攻撃方法として使用するだけでなく、相手との間合いをつめるための移動方法としても、有効に活用できる。これで一気に相手に接近して、一撃を与えることが可能なのだ。

なかでも、最も大ダメージを与えるのは、立ち弱キックからの超火炎旋風棍。立ち弱キックの移動中にコマンドを入力しておき、技が出終わった瞬間にボタンを押すといい。

立ち弱キック
◆立ち弱キック中にコマンドを入力する

超火炎旋風棍
◆キャンセルをかけ、超火炎旋風棍を出す

アクセル・ホーク とにかくケズリが基本

基本戦法

アクセルダンスでドンドン相手の体力をケズっていくのが基本。

まず弱トルネードアッパーで相手の動きを抑えておいて、スキを見てジャンプ強パンチで飛び込む。そして技が当たった瞬間に弱パンチを連打。弱アクセルダンスで体力をケズっていくのだ。後はこれを繰り返していけばいい。

また、トルネードアッパーを飛び越えてきた相手には、しゃがみ強パンチや避け攻撃が有効。相手がジャンプした瞬間に技を出そう。

必殺技コマンド一覧

技	コマンド
トルネードアッパー	↓↘→+弱(強)パンチ
スマッシュボンバー	↙にためて→+弱(強)パンチ
アクセルダンス	弱(強)パンチ連打
超必殺技	アクセルラッシュ
←→↘↓↙↗+弱キック+強パンチ	

基本戦法指南(その1)

弱トルネードアッパー
弱トルネードアッパーで相手をけん制し、相手をガードさせる

ジャンプ強パンチ
ジャンプ強パンチで飛び込んだら、弱パンチボタンを連打する

弱アクセルダンス
すると着地と同時に弱アクセルダンスで相手の体力がケズれる

ジャンプ強パンチ
弱アクセルダンスで間合いが開いたら、ジャンプ強パンチ

弱アクセルダンス
この技の繰り返しでかなりの体力をケズることができるぞ

基本戦法指南(その2)

弱トルネードアッパー
弱トルネードアッパーを飛び越えて攻撃してくる相手には…

しゃがみ強パンチ
しゃがみ強パンチや避け攻撃を使い、相手のジャンプ攻撃を迎撃する。タイミングをはずすな

ピンポイント攻略

攻撃の幅を増やすためには、避け攻撃と投げをマスターすべきだ。

アクセルの避け攻撃はリーチが異様に長い。対空技としてももちろん優秀だ。また、相手の飛び道具をすり抜けながら攻撃するなんてことも簡単にできてしまう。

投げに関しては、くらい投げを有効に使っていこう。相手の技を高い打点でガードできたら、そのまま相手を投げることもできる。

避け攻撃
◆この間合いで相手が攻撃してきたら…
◆避け攻撃でかわしつつ相手を攻撃する

投げ
◆肩より上のジャンプ攻撃をガードすれば…
◆相手に先手を取られず投げられる

ローレンス・ブラッド 弱ブラッドスピンでケズる

基本戦法

ローレンス・ブラッドで最も多用する必殺技といえばブラッディスピン。技の出が早く、出終わった後のスキも少ない。これでいきなり接近し、さらにしゃがみ弱キックやしゃがみ弱パンチなどを相手にガードさせて、再びブラッディスピンを出す戦法が有利。

また、相手が飛び道具を多用してくるときには、ブラッディカッターが有効。ある程度先読みが必要だが、相手が硬直しているあいだに攻撃を加えることができる。

必殺技コマンド一覧

技	コマンド
ブラッディスピン	←にためて→+弱(強)キック
ブラッディサーベル	←↙↓↘→+弱(強)パンチ
ブラッディカッター	↓にためて↑+強パンチ
超必殺技	ブラッディフラッシュ
↘←↙↓↘→↙→+弱キック+強キック	

基本戦法指南(その1)

ジャンプ弱キック
ジャンプした瞬間、方向キーを後ろ斜め下に入れ、弱キック

しゃがみ弱キック
着地した瞬間に弱キックボタンを押し、方向キーを前斜め下に

弱ブラッディスピン
その後、弱キックボタンを押すと弱ブラッディスピンが出る

しゃがみ弱パンチ
弱ブラッディスピン後、方向キーを後ろ斜め下に入れ弱パンチ

弱ブラッディスピン
しゃがみ弱パンチ後、方向キーを前斜め下に入れ、弱キック

基本戦法指南(その2)

ため
中間ぐらいの間合いで、方向キーを後ろ斜め下にためておく

ブラッディカッター
相手が飛び道具を出した瞬間、ブラッディカッターを出す

この戦法は、ある程度の先読みが必要だ。飛び道具を出すと感じたら、行動に移すようにする

ピンポイント攻略

ブラッディスピン以外の有効な技として、リーチが非常に長い通常技、立ち強キックがある。この技は、離れた間合いからでも攻撃ができるので、相手をけん制するときにとても役立つ。

また、相手が倒れた後に、ブラッディサーベルをかぶせ、体力をケズっていく攻撃も有効だ。

連続技

強攻撃だけを使った強力な3段攻撃。ジャンプ強キックで飛び込んで、立ち強キックにつなげ、これをキャンセルさせて強ブラッディサーベルへとつなぐ。最初のジャンプ強キックはできるだけ深く当てるように。また、立ち強キックを出すときは、相手を投げてしまわないように、必ず方向キーをニュートラルにしておくこと。

連続技指南

ジャンプ強キック
最初の攻撃になるジャンプ強キックは、なるべく深く当てる

立ち強キック
ジャンプ強キック攻撃が当たったら、着地後に立ち強キック

強ブラッディサーベル
立ち強キックをキャンセルして強ブラッディサーベルを撃つ

ギース・ハワード 烈風拳を有効に使う

基本戦法

ギースを使うときに基本となる技は、烈風拳だ。ジャンプ攻撃などで相手に近づき、しゃがみ強キックをキャンセルさせて烈風拳を出す戦法が有効。リーチの長いしゃがみ強キックで相手を防御させておいて、烈風拳で相手の体力をケズッていくのだ。また、烈風拳を連続で出しているだけでも相手はイヤなもの。シビレを切らして飛び込んできたら、しゃがみ強パンチや当て身なげで迎撃しよう。

なお、ライン飛ばし攻撃をキャンセルさせての烈風拳も効果的だ。

必殺技コマンド一覧

技	コマンド
烈風拳	↓↘→+弱パンチ
ダブル烈風拳	↓↘→+強パンチ
上段当て身投げ	←↙↓↘→↗+弱キック
中段当て身投げ	←↙↓↘→↗+強キック
疾風拳	ジャンプ中に↓↙←+弱(強)パンチ
超必殺技	レイジングストーム
↙→↘↓↙←↘+弱キック+強パンチ	

基本戦法指南(その1)

ジャンプ弱キック
リーチの長い通常技、ジャンプ弱キックで相手の頭上を攻撃

しゃがみ弱キック
ジャンプ弱キックの後は、方向キーを下に入れ弱キックを押す

しゃがみ強キック
次に、キャンセルのかけやすい技、しゃがみ強キックを放つ

弱烈風拳
しゃがみ強キックにキャンセルをかけ、弱烈風拳を出す

基本戦法指南(その2)

弱烈風拳
中間ぐらいの間合いで弱烈風拳を出し、相手の行動をうかがう

そこで相手がジャンプ攻撃に出てきたら、すかさず方向キーを下に入れ、迎撃の準備をする

しゃがみ強パンチ
ジャンプ攻撃の迎撃は、避け攻撃でもおこなうことが可能だ

基本戦法指南(その3)

ジャンプ弱キック
なるべく遠い間合いからジャンプ弱キックを出すのがコツ

ライン飛ばし攻撃
着地後、すぐにライン飛ばし攻撃で相手の動きを固める

弱烈風拳
ライン飛ばし攻撃をキャンセルし、弱烈風拳を相手に打ち込む

ピンポイント攻略

基本戦法のところでは解説しなかったが、ギースは実戦で非常に役立つ必殺技を持っている。それは、相手の攻撃を防御してから投げる、当て身投げという必殺技。当て身投げは、ほとんどの通常技、必殺技、超必殺技をかえすことができる。この必殺技を極めれば、ギースの戦闘能力は格段に上がる。

ライン攻撃(敵)
相手が攻撃してくる瞬間に…

上段当て身投げ
当て身投げのコマンドを入力

※コマンドはキャラが右向きのときのもので、矢印は方向キーの向きを、+は同時に押すことを意味しています。

ヴォルフガング・クラウザー 基本は下段ブリッツボール

基本戦法

クラウザーのブリッツボールは飛んでいくスピードが速い。これを連発して戦いのペースをこちらに引き込み、ときどき不意をついてレッグトマホークを放つのがクラウザーの基本戦法となる。

ブリッツボールは下段で出すのが基本。強と弱でスピードに変化をつけ、ときどき上段を織りまぜて相手をかく乱させていくこと。

レッグトマホークは、間合いによって強弱を使い分けよう。

必殺技コマンド一覧

技	コマンド
上段ブリッツボール	↓↙←＋弱(強)パンチ
下段ブリッツボール	↓↙←＋弱(強)キック
レッグトマホーク	↓↘→＋弱(強)キック
中段当て身投げ	←↙↓↘→↗＋弱(強)パンチ
超必殺技	カイザーウェーブ
	←にためて↗＋弱パンチ＋強パンチ

基本戦法指南

弱下段ブリッツボール
なるべく近い間合いで弱下段ブリッツボールを相手に放つ

コマンド入力
弱下段ブリッツボールが相手に当たる瞬間にコマンドを入力

強レッグトマホーク
強レッグトマホークを出し、相手が反撃できないようにする

弱下段ブリッツボール
ガードの反動で間合いが開いたら、弱下段ブリッツボール

弱レッグトマホーク
その後、弱レッグトマホークで追いうちをかけていくのだ

連続技

3段の連続技。ジャンプ強キックで飛び込み、立ち弱キック、下段ブリッツボールとつなげる。

ブリッツボールは上段を使ってもかまわない。また、ブリッツボールの代わりにレッグトマホークを使用しても連続技になるが、その場合は相手が倒れない。命中すると相手が倒れるブリッツボールのほうがより実戦的だ。

連続技指南

ジャンプ弱キック
コツは、初めのジャンプ強キックをなるべく深く当てること

立ち弱キック
立ち弱キックは間合いにより、攻撃パターンが変わるので注意

弱下段ブリッツボール
立ち弱キックが決まった瞬間に弱下段ブリッツボールを出す

ピンポイント攻略

クラウザーの超必殺技、カイザーウェーブは、飛び道具やライン移動を使わないと回避することの難しい技。とくに、手前のラインしかないステージでは有効になる。欠点は、技が出るまでの時間が長く、2ラインのステージではライン移動などで簡単に逃げられてしまうこと。

有効なのは、ブリッツボールで相手の動きを固め、カイザーウェーブにつなげていくやり方。ブリッツボールが決まった場合はさらに効果的になる。

ため

○どんな場面でもためをおこなう

カイザーウェーブ

○チャンスがきたら、すぐに攻撃だ

リョウ・サカザキ 必殺技を連発しろ!!

基本戦法

必殺技のどれもが強力でスキのないリョウ。当然基本戦法も、必殺技を駆使したものになる。

基本は虎煌拳の連発。これだけでも相当なプレッシャーを与えることができる。相手が飛び込んできたら、すかさずビルトアッパーで迎撃。この技は上昇中が無敵で、かつ、出終わりのスキが少ないぞ。

飛燕疾風脚も有効な技のひとつ。虎煌拳にまぎれてときどきこの技で急接近し、虎煌拳、飛燕疾風脚の連係で相手の体力をケズっていく戦法がいい。とくに、相手を端に追いつめたときに効果的だ。

必殺技コマンド一覧

技	コマンド
虎煌拳	↓↘→＋弱(強)パンチ
飛燕疾風脚	↙→＋弱(強)キック
ビルトアッパー	→↓↘＋弱(強)パンチ
暫烈拳	強パンチ連打
覇王翔吼拳	→←↙↓↘＋強パンチ
超必殺技	龍虎乱舞
	↓↙←↙→＋弱キック＋強キック

ウルテク リョウが使える

まず、マルチタップを接続し、2Pにもパッドをつなぐ。そして、オープニング中に2P側の方向キーの下とセレクトボタンを押しながら、「餓狼伝説」の文字が出ているときに1P側のランボタンを押す。すると対戦でリョウ・サカザキを使用することができるようになるぞ。

○この画面でスタートを押せば、オレンジ色のヤツに会えるぞ

基本戦法指南(その1)

弱虎煌拳
このぐらいの間合いで弱虎煌拳を放って相手をけん制する

弱虎煌拳を連発すると、だいたいの相手はジャンプ攻撃を仕掛けてくる。そのときがチャンス

弱ビルトアッパー
対空技として有効なビルトアッパーでジャンプ攻撃を切り返す

基本戦法指南(その2)

強飛燕疾風脚
遠い間合いからでも有効な強飛燕疾風脚を相手に放つ

弱虎煌拳
強飛燕疾風脚をガードされたら、弱虎煌拳で追いうちをかけ…

強飛燕疾風脚
もう一度弱飛燕疾風脚を出し、相手の体力をケズっていく戦法

ピンポイント攻略

リョウの超必殺技、龍虎乱舞は、キムの鳳凰脚とほとんど同じ技。しかし、相手に防御されると決まらないキムの鳳凰脚に対し、リョウの龍虎乱舞は防御していても決まるという大きな違いがある。だから、虎煌拳を防御させた瞬間に龍虎乱舞を当てれば、必ず決まるといった戦法が取れるのだ。

防御(敵)

○相手がガードしていても…

龍虎乱舞

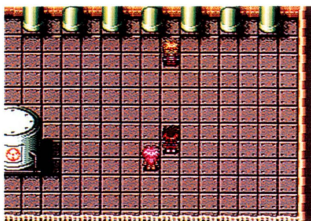
○龍虎乱舞は決まる。恐ろしい

バンたちの足取りと最終決戦場をマップで公開

コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編

スーパーCD-ROM²
メーカー名：日本テレネット
発売日：11月25日（発売中）
価格：7600円（税別）
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：100%

エンディングまでをチャートで完全網羅

前号から引き続き、物語中盤からシルベールを倒しての感動のエンディングまでを攻略する。右のマップと併せて、フローチャートでバンたち主要メンバーの行動と、次に行く目的地を番号で示している。なお、チャート中の浜辺は、リトルフォックス機で上陸したトトの村南東の浜辺を表している。

●激闘編での宿命の対決だ。ラーラとガラムの息子、ガッシュＶＳバン

RPGパート後半部 攻略フローチャート

浜辺 ❶
- ピックと別れる

トトの村 ❷
- モーラおばさんの家に行く
- ガッシュと対決
- ニャンが仲間になる

ブラの街 ❸
- ニャンがパーティから抜ける
- ニャンが広場で商売を始める
- 街の人から話をきく
- ニャンの所へ行く
- 宿屋に泊まる

つづく

つづき

ブラの街（夜） ❸
- 隠し階段を見つける
- 地下アジトに潜入
- 兵士（3体）と対決
- 翌日、スキー板をもらう
- ニャンが仲間になる

ダラスの塔 ❹
- 落とし穴を探す
- 村人を探す
- ゴラスと対決
- 村人を助ける
- ミランが仲間になる

ボルド山脈 ❺
- 大岩と対決
- ミランと別れる
- 見張り兵士（2体）と対決
- ニャンが商人になる
- ニャンと別れる

要　塞 ❺
- ガッシュと対決
- アニーが死ぬ
- ガッシュと対決
- リムが仲間になる
- ユウ、サヤ、ニャンと合流
- デスロウガンと対決
- バンとリムが離れる
- ユウ、サヤ、ニャンがモンスターシルベールと対決

感動のエンディング

惑星イデア全体マップ

ピラミッド脱出後からエンディングまでに通るすべての地名を示した。マップ上にある番号は、チャート上の地名と、ポイントごとの地名に対応する。要塞はボルド山脈の地下にあるのでフィールド上では同じ場所にある。

❶浜辺
❷トトの村
❸ブラの街
❹ダラスの塔
❺ボルド山脈（要塞）

場所ごとのポイントを選出

バンたちの行く先々の場所で起こるイベントを、バンたちがとる行動にポイントをおいて解説する。また、街のショップリストや、ニャンが商人になると買える商品すべてのリストを掲載し、塔や山脈、要塞内で入手できるアイテムも掲載するぞ。ダンジョン内では武器や防具等は必ず取り、無駄な買い物はしないように心がけよう。

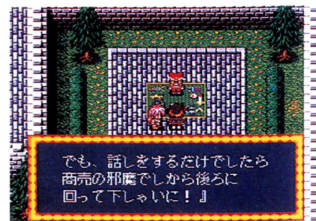
トトの村 ❷

村に入ると誰もいない。村の中には宝箱が置いてあるがブタが邪魔をして取れない。一番左下のモーラおばさんの家に入り、外に出るとガラムの息子、ガッシュと出会うことになる。モーラおばさんの家の中ではセーブができるので記録しておこう。

●ブタが邪魔して宝箱の場所にいけない

●ここで初めてガッシュに会うのだ

ブラの街 ❸

この街に入るとニャンが広場で商売を始める。ニャンの商品を買うときは正面から話しかけないと買うことができない。街の人々からスキー板の情報と、墓地には入れない情報を収集したら道具屋のおじさんに話しかける。このあとニャンのうしろから話しかけると宿屋に向かうことになる。

●ニャンから商品を買うときは向かい合わないと買うことができない

ブラの街(夜)地下アジト ③

昼間には入ることのできなかった墓地に入れるようになっている。一番右下の墓を調べると隠し階段が見つかり、地下アジトがあるダンジョンに入れる。アジトの中にはIDコードを知らないと入れない場所がある。中にいる兵士から聞き出すことができるが、1度目はウソの情報でもう一度聞きにいくときちんと教えてくれるぞ。

夜の街の墓地を探索して階段を見つけた

IDコードをもう一度聞きにいこう

BOSS ゴラス

HP	3800	攻撃力	200	素早さ	80
MP	0	防御力	210	経験値	4281

塔の最上階にいるゴラスは力で押してくるタイプ。戦闘中に力を溜めたあとはバルカン逆水平で攻撃してくる。この技は1発のダメージはそれほどでもないが連続で出してくるのでやっかいだ。まずは防御力を上げておき、全員の体力が残り少なくなったら大地の恵みを使おう。全員の体力が一気に回復するぞ。

ゴラスの得意技、バルカン逆水平は連続で襲ってくるぞ

ブラの街 ショップリスト

ニャンのお店

道具	
品名	価格
HPカプセル	1000
MPカプセル	1000
Hグレネード	900
ジェル	500
ラバーコート	800
X線めがね	300

武器	
Cストライカー	4000
猫の爪	2200
ライトストライク	3000
サイコシールド	5000
セラミック・S	5200
猫の頭巾	30
リカバーリング	8000
ケブラーアーマー	6210

道具屋

品名	価格
いやしの水	300
大地の恵み	800
太陽の滴	2000
金星樹	3000

武器屋

品名	価格
ロングスピア	6000
チェーンアックス	2000
モーニングスター	1800
ライトストライク	3000
ブレストプレート	1020
パワーリング	1200
クイックストーン	2000
ヒールリング	4100
魔除け	9000
ポイズンフレイル	23520
アサルトライフル	6521

ダラスの塔で入手できるアイテム

名称	種類	名称	種類
ライトニング・H	防具	風の欠けら	攻撃アイテム
太陽の滴	全状態回復	ぴろぴろ草	全回復
大地の恵み	体力回復	金星樹	復活
STグレネード	攻撃アイテム	地下牢の鍵	イベントアイテム
ハンマーウイップ	武器	霧のビスチェ	防具
Hグレネード	攻撃アイテム	ナパームガン	武器
炎の欠けら	攻撃アイテム	月の滴	魔力回復

ボルド山脈 ⑤

山脈入口は大岩でふさがっているので大岩を破壊することになる。がけ崩れなど連続でダメージを受けることが多いので1人を回復専門にしておこう。出口までの道のりが長いが、セーブポイントが4ヵ所あるので、こまめに記録しながら進んでいこう。

地下アジトで入手できるアイテム

名称	種類	名称	種類
HPカプセル	体力回復	HPカプセルF	体力回復
MPカプセル	魔力回復	MPカプセルF	魔力回復
エリクサーC	全回復	ストーンクラウド	防御アイテム
Fグレネード	攻撃アイテム	Lグレネード	攻撃アイテム
STグレネード	攻撃アイテム	マジックセーバー	防御アイテム
ブルークラウド	防御アイテム	マジックシールド	防御アイテム
フリーズガン	武器	ガードスーツ	防具

ニャンのお店

道具	
品名	価格
HPカプセル	1000
HPカプセルF	2000
MPカプセル	1000
MPカプセルF	3000
エリクサーC	10000
金星樹	3000
Hグレネード	900
ジェル	500
ラバーコート	800
X線めがね	300

武器	
品名	価格
ビームソード	6000
ビームロッド	5000
ナパームガン	5920
ビームマシンガン	10000
プラズマシールド	6000
猫の頭巾	30
リカバーリング	8000
サイコヘルム	10120
ハイパースーツ	8900
ちゃんちゃんこ	120
バトルスーツ	8990
ホーリィロザリオ	5000

ダラスの塔 ④

塔の入口の左上にある木の下を調べると落とし穴を見つけることができる。この塔には落とし穴が多い。落とし穴の場所は若干、床の色が薄いのでよく見ればわかる。色が似ているので慎重に進もう。村人を助けたあと、1度トトの村に戻るといいかもしれないぞ。

この落とし穴を使用して潜入する

ボルド山脈で入手できるアイテム

名称	種類	名称	種類
Lグレネード	攻撃アイテム	サイレントフォグ	攻撃アイテム
ミラージュマント	防具	マジックセイバー	防御アイテム
STグレネード	攻撃アイテム	BCキャノン	攻撃アイテム
月の滴	魔力回復	太陽の兜	防具
大地の恵み	体力回復	パワーゴールド	防具
カードエッジ	攻撃アイテム		

要　塞（最終決戦地）⑤

ここは、IDカードがないと入れない場所が2ヵ所あるので、初めにIDカードを取っておこう。マップDの宝箱は、ティーガーを倒すと通路の道が開けるのでそこから行けるようになるぞ。

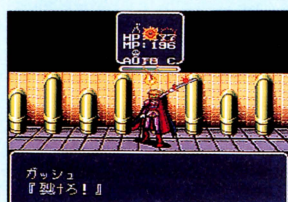
IDカードは2枚必要になるぞ

機関室

機関室は複雑な作りになっている。しかも隠し通路が多く、宝箱も隠し通路を通らないといけない場所がある。マップ上にある壁が少しへこんでいるところが隠し通路の入口だ。この機関室内には、ほかにも見えない隠し通路がある。その中にもいろいろな物があるかもしれないので探してみよう。

BOSS　ガッシュ

HP	????	攻撃力	210	素早さ	100
MP	?????	防御力	350	経験値	5200

アニーが死んでしまい、対ガッシュはバン1人だけで戦うことになる。ガッシュの攻撃は剣での攻撃が多く、攻撃力もある。これといった弱点もなく、まずはピットですばやさを上げてからバイカーで攻撃力を上げれば、かなり優位に戦闘を進められる。回復にはHPカプセルを使おう。

ガッシュの攻撃はどれも、1発1発の攻撃力が大きい

要塞内部

ここを通れば最後の戦いを残すのみだ。マップLでの移動は乗り物がメインで、これは自分では操作できない。途中には燃料切れの乗り物があり、それを動かすにはアイテムの固形燃料が必要になる。そして、最後の敵との戦いには、全回復のアイテムをたくさん持っておこう。それが勝利へのカギだ。

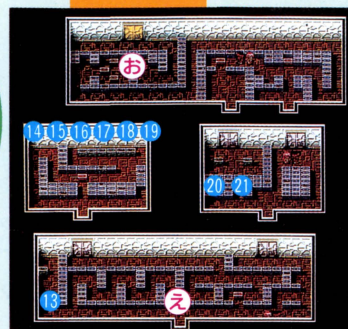
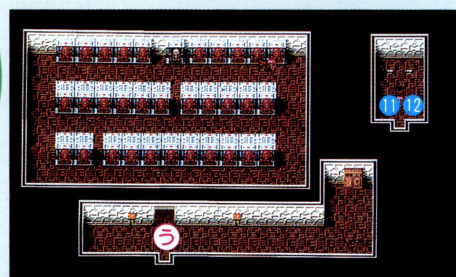
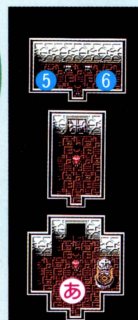
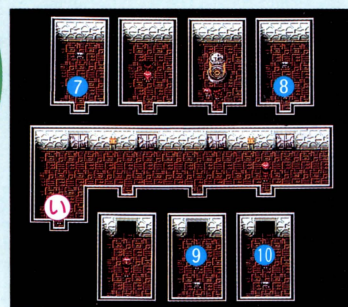
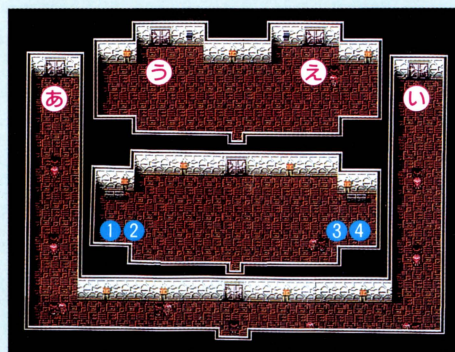
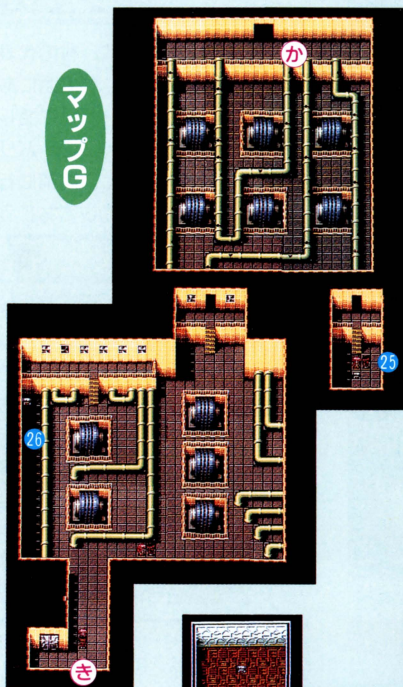
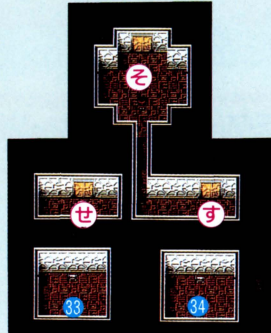
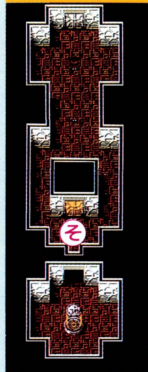
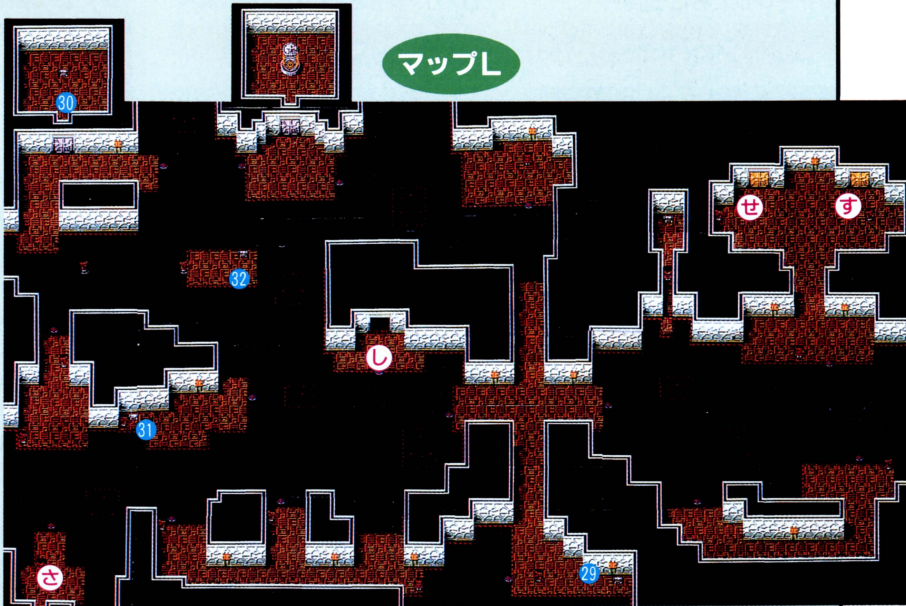
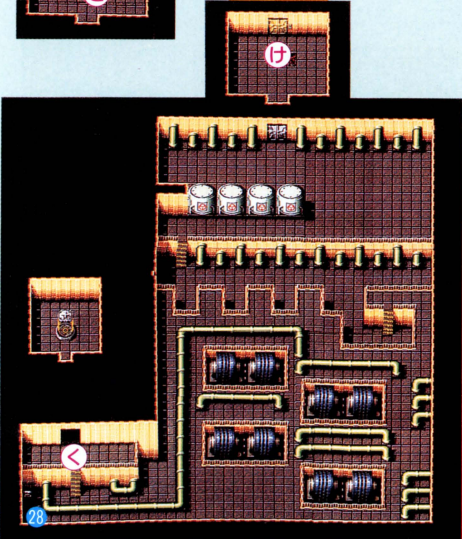
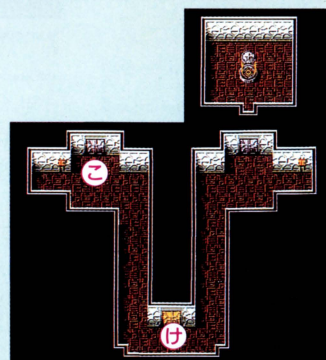
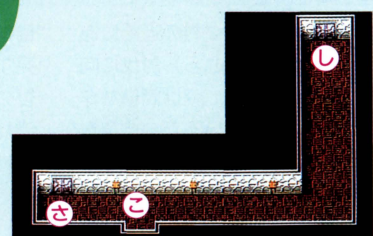
要塞で入手できるアイテム

	名　称	種　類		名　称	種　類
1	HPカプセル	体力回復	18	妖精の粉	マヒ回復
2	ストーンクラウド	補助アイテム	19	へろへろの涙	全回復
3	スネークボール	攻撃アイテム	20	X線めがね	補助アイテム
4	ライフイーター	補助アイテム	21	ライフイーター	補助アイテム
5	HPカプセルF	体力回復	22	STグレネード	攻撃アイテム
6	IDカードR	イベントアイテム	23	マインドフレア	攻撃アイテム
7	マインドフレア	攻撃アイテム	24	竜の鱗	防具
8	パニックボール	攻撃アイテム	25	HPカプセル	体力回復
9	STグレネード	攻撃アイテム	26	エリクサーC	全回復
10	IDカードL	イベントアイテム	27	MPカプセル	魔力回復
11	エリクサーC	全回復	28	ウエストガーダー	防具
12	金星樹	復活	29	エリクサーC	全回復
13	HPカプセルF	体力回復	30	固形燃料	イベントアイテム
14	回復丹	体力回復	31	MPカプセルF	魔力回復
15	X線めがね	補助アイテム	32	HPカプセルF	体力回復
16	クイック	補助アイテム	33	?	武器
17	STグレネード	攻撃アイテム	34	へろへろの涙	全回復

最終決戦場マップ大公開

物語のラスト、最終決戦地の要塞のダンジョンマップを公開する。あからそまではマップ間のつながりを示しており、1から34まではアイテム入手場所を示している。表の要塞で入手できるアイテムの名称は、番号と対応していて一目でどこに何があるか分かるようになっている。この要塞内には隠し通路があり、普通は行けない場所にも行けるので探してみよう。

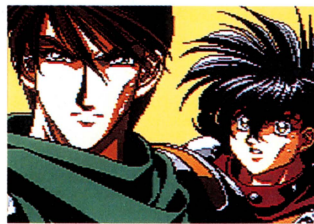
機関室へ

マップE

マップD

マップB

マップC

マップA

要塞入口スタート

機関室
マップF
マップG
最終決戦地へ
マップN
マップM
マップL
マップH
要塞内部へ
ガッシュと対決
マップJ
マップI
マップK
要塞内部

主人公の旅立ちからジュウケイの町までを網羅

アルナムの牙 獣族十二神徒伝説

スーパーCD-ROM²
メーカー名:ライトスタッフ
発売予定日:12月22日
予定価格:8300円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

序盤のチャートと各場面でのポイント

冒険のスタートとなるオープニングから、ジュウケイの町の直前までをチャートを使って詳細に解説していく。進行上、重要な場所に関してはマップなどを使って解説する。また、セーブポイントは町や村の宿屋にあるので、こまめにセーブしておこう。

○オウケンとともに肉叢討伐に森へ

スタート

オープニング
- 村人の死体を発見する

ジュツ族の村の西
- トバリを仲間にする

清　都
- 門番と話す
- シャッコと話す
- タランダ、バッソと話す
- ヨウガンと話す
- 役所に行く
- スズメと話す
- 宿屋に行く
- トエイと話す
- 物品屋に行く
- 御所の前でランチョに会う
- 御所でマリエーンに会う
- 御所の前で老人（ギホウ）に会う

つづく

つづき

ギホウの町
- キョウに肉叢退治を頼まれる
- 肉叢を退治する
- メイファン救出を頼まれる

ダイホウの村
- 地下でメイファンを救出する
- イン族に連行される

イン族の村
- 長老と話す
- マトラと話す

ギホウの町
- キョウにメイファンを渡す

ジュウケイの町へ…

オープニング

オウケンと一緒に村の近くにある森に肉叢（ししむら）討伐に向かう強制イベント。森は簡単なダンジョンになっているが、北東を目指して進めば、仲間の死体を発見することができる。途中には回復の泉が2ヵ所あるので、戦闘で消耗した体力はここで回復しよう。

○回復の泉では、体力と気を回復できる

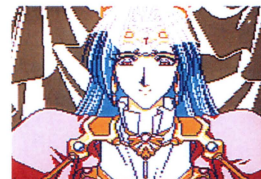
○仲間の死体は森の北東にある

ジュツ族の村の西

オウケンの代わりに、村の代表として清都に向かう。村の西にある橋にいるユウ族のトバリに話しかけると仲間になる。このトバリを仲間にしていないと、清都に行けないので必ず仲間にしておこう。

○トバリを仲間にしてから清都へ向かう

清　都

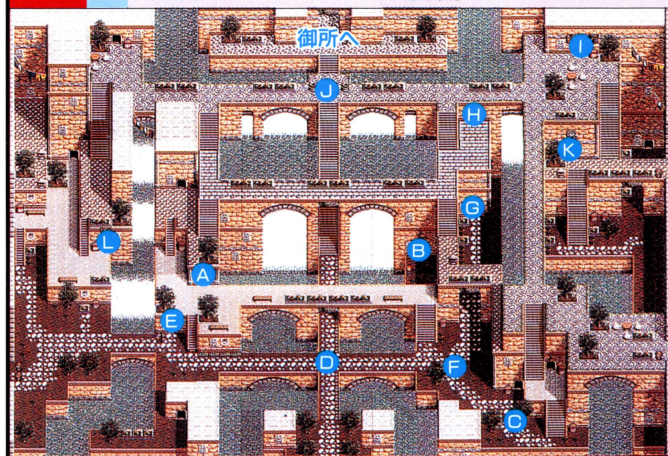
町の各所でマリエーンに召集された仲間に会わなければならない。下のマップを参考に、チャートの順に仲間がいる場所に移動しよう。全部の仲間に会うと、マリエーンのいる御所に入れるようになる。御所に入る前は、店や宿屋にいっても相手にしてもらえない。

○都にいる各部族の代表9人に会うのだ

○マリエーンから清眼石と透幻鏡を入手

清都マップ

記号説明

- Ⓐ食堂
- Ⓑシャッコ
- Ⓒタランダ、バッソ
- Ⓓヨウガン
- Ⓔ役所
- Ⓕスズメ
- Ⓖ宿屋、ギュウ、ヒエン
- Ⓗトエイ
- Ⓘ物品屋、飛脚屋
- Ⓙランチョ
- Ⓚ役所
- Ⓛ酒場

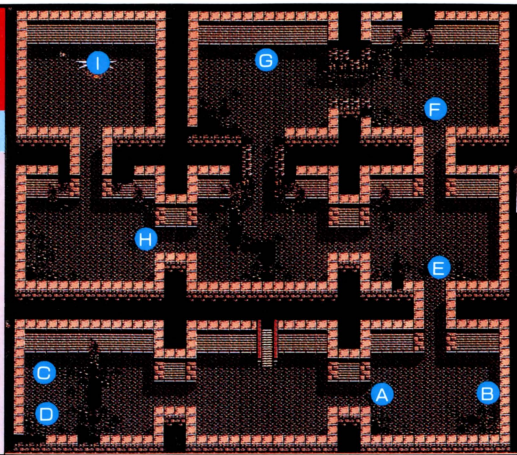
御所へ

ギホウの町

ギホウの町に着くと、町の責任者のキョウに肉叢退治を依頼される。町の宿屋は無料で利用できるので、戦いで体力を消耗したらここで回復しよう。町の中にいる肉叢を全部倒してから北の門にいくと、ボスの肉叢が登場する。このボスを倒すと今度はキョウに、肉叢にさらわれたメイファンの救出を依頼される。

○まずは、村の中にいる肉叢を全部倒す

○ボスを倒す前は宿屋は無料だ

ダイホウの村

村の自動販売機では薬草と地酒、解毒の血清を買える。地下のダンジョンの亀裂はタルを転がせば進める。宝箱には革の鎧と木の盾が入っているので、ボス戦の前に必ず入手して装備しておこう。

イン族の村

ダイホウの村の地下でメイファンを救出すると、村の出口でイン族の村人たちに出くわして、イン族の村に強制的に連れていかれる。村で長老と話をしてから家を出ると、外にはシャッコの妹のマトラがいるので話しかけよう。すると、マトラが仲間になる。

長老と話すと家を出られる

シャッコの妹のマトラがいる

ギホウの町

キョウの館に行きメイファンを送り届けると、ジュウケイの町へいけるようになる。村の宿屋や武器屋が利用できるようになっているので、ここで装備を充実させて、次の戦いに備えておこう。

これで、ジュウケイの町へ行ける

気法術一覧表

気法は攻撃系の赤気法と特殊系の青気法。そして、回復や補助系の黄気法の3種類に分類される。ここでは、全気法を表で紹介する。

略号説明
ト＝トエイ　タ＝タランダ
ヒ＝ヒエン　リ＝リョウスイ
ヨ＝ヨウガン

赤気法

名前	効果	使えるキャラ
灯火	敵一匹を攻撃する	ヒ、タ
大火	敵一匹を攻撃する	ヒ、タ
熱炎	敵一匹を攻撃してマヒさせる	ヒ、タ
細爆	敵全部に攻撃を加える	ヒ、タ
甚爆	敵全部に攻撃を加える	ヒ、タ
爆裂	敵全部に攻撃を加える	ヒ、タ
涌水	敵一匹を攻撃する	ト、ヒ、リ
干水	敵一匹を攻撃する	ト、ヒ、リ
業水	敵一匹を攻撃する	ト、ヒ、リ
冠氷	敵全部に攻撃を加える	ヒ、リ
連氷	敵全部に攻撃を加える	ヒ、リ
氷河	敵全部に攻撃を加える	ヒ、リ
遠雷	敵一匹を攻撃する	ヒ、リ
近雷	敵一匹を攻撃する	ヒ、リ
爆雷	敵一匹を攻撃する	ヒ、リ
刃神	敵一匹を攻撃する	ヒ、ヨ
斬神	敵一匹を攻撃する	ヒ、ヨ
覇神	敵全部に攻撃を加える	ヒ、ヨ
大地	敵全部に攻撃を加える	リ
荒天	敵全部に攻撃を加える	リ
怒河	敵全部に攻撃を加える（河岸でのみ有効）	リ
毒牙	敵一匹を毒状態にする	タ
石牙	敵一匹を徐々に石化する	ヒ
熱病	敵一匹を高熱マヒ状態にする	タ
王蝶	敵全部を眠らせる	？

青気法

名前	効果	使えるキャラ
離脱	戦闘から脱出する	ト、ヨ
結界	一定時間敵と遭遇しない	ト
脱出	ダンジョンからの脱出	ト、ヨ
天童	敵を全滅させてパーティ全員の気を全回復する	ト

黄気法

名前	効果	使えるキャラ
小命	味方一人の体力を回復する	ト、ヒ、タ
回命	味方一人の体力を回復する	ト、ヒ、タ
降命	味方一人の体力を全回復する	ト、ヒ、タ
衆命	味方全員の体力を回復する	ヨ、リ
団命	味方全員の体力を回復する	ヨ、リ
陣命	味方全員の体力を全回復する	ヨ、リ
吸気	敵の気を吸収する	ヒ、タ、リ
大気	自然の持つ力を気として吸収する	ヒ、タ、リ
余気	攻撃に失敗した味方から失敗分の気を吸収する	ヨ、タ
盾守	戦闘中に味方一人の守備力を上げる	ト、ヨ
陣守	戦闘中に味方全員の守備力を上げる	ト、ヨ
幕守	戦闘中に敵一匹の守備力を下げる	ヨ
尖力	戦闘中に味方一人の攻撃力を上げる	ヒ、タ
鋭力	戦闘中に味方全員の攻撃力を上げる	ヒ、タ
幕力	戦闘中に敵一匹の攻撃力を下げる	ヒ、タ
加速	戦闘中に味方一人のすばやさを上げる	ト
陣速	戦闘中に味方全員のすばやさを上げる	ト
幕速	戦闘中に敵一匹のすばやさを下げる	ヒ、ヨ
解毒	味方一人の毒状態を回復する	ト、ヨ、タ、リ
解石	味方一人の石化状態を回復する	ト、ヨ、タ、リ
解熱	味方一人の高熱マヒ状態を回復する	ト、ヨ、タ、リ
拾命	味方一人の戦闘不能状態を回復する	ト、ヨ、リ
延命	戦闘不能状態の全員を回復する	ト、ヨ、リ

迷路のような魔城を脱出するための方法を紹介

ゲッツェンディーナー

スーパーCD-ROM²
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売日:11月25日(発売中)
価格:7800円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

第2ステージまでのトラップ完全解法

このゲームは、さまざまなトラップを解決し、迷宮を脱出するのが目的だ。そこで、第2ステージ脱出までのトラップ解決方法を解説する。クリアに必要な項目には番号をつけて、手順を示している。

第1ステージ「魔導師の塔」

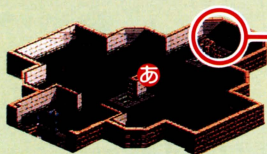
このステージでは、8階から7階へ落ちたあとに、1階を目指して突き進むことになる。ここでは、障害物でふさがれた通路の通り方や、この塔に出現するモンスターの対処法を、詳しく解説していく。

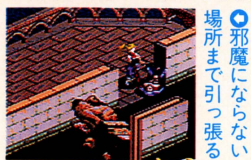
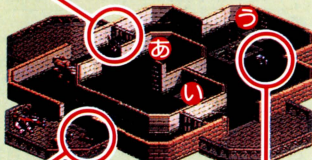
8階

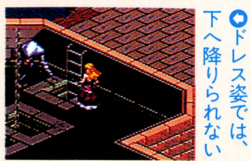
6 仕掛けのレバーを入れる

5階にある4階へ降りる階段は、フタが閉まっていて降りられない。ここのレバーを入れれば、階段のフタが開く。

8階のレバーで、この階段が使える

7階

モンスターの死体を動かす

死体をバルコニーまで引っ張り、扉を開く。7階から5階までの移動を、うのハシゴを利用することで楽にできる。

邪魔にならない場所まで引っ張る

1 勇者の遺した剣を拾う

開始直後、ドレス姿のままなので下の階へ行けない。この剣を拾えば動きやすい姿になり、降りることができる。

ドレス姿では、下へ降りられない

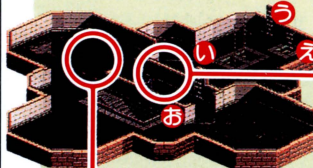
2 モンスターと戦う

シュペーアは動きが遅い。そこで背後に回り込んでから、剣で攻撃すること。1撃で倒すことができるぞ。

正面に立つと、手で突いてくるぞ

6階

5 モンスターの死体を動かす

いのハシゴで8階へ行くには、モンスターの死体が邪魔になる。死体をハシゴの向こう側まで押してどけよう。

大きい穴から、死体を落とそう

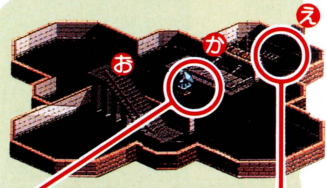
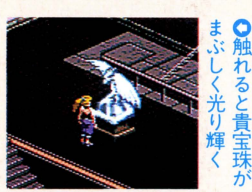
4 ひび割れにハシゴを架ける

ひび割れを飛び越えることもできるが、飛ぶまでに時間がかかる。5階の壊れたハシゴを架ければ、早く渡れる。

ひび割れの幅が狭い場所に架ける

5階

貴宝珠の像で体力完全回復

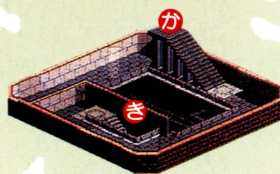
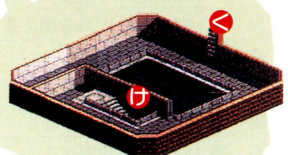
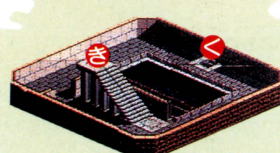
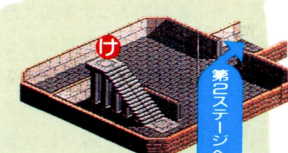
ここは、このステージ唯一の、体力回復ポイントだ。7階でのモンスター戦や、ひび割れからの転落などによって体力が減っているときは、常に貴宝珠で体力を完全回復してから、進むようにしよう。

触れると貴宝珠がまぶしく光り輝く

3 壊れたハシゴを拾う

6階のえを降りると、ハシゴが壊れる。このハシゴは、6階のひび割れに架けられる。

降りるとハシゴが壊れて、持ち運べる

ハシゴを持ったまま階段も登れる

4階

2階

3階

1階

第2ステージへ

第2ステージ「魔神神殿」

このステージは、4階層と少なめだが、その分複雑な構造になっている。そのために、各階のつながりが分かっていないと、すぐに迷ってしまうぞ。全体マップを見て、きちんとつながりを把握したうえで行動しよう。ここにはエレベーターがあり、これに付いているベルを剣などで鳴らすと動く。エレベーターは、移動のうえで欠かせないものになっている。トラップには、アイテムや魔法などを使って、新たな道を切り開くものが多い。それぞれ、解決方法が多少難しくなっているので、脱出の手順を含めて詳しく解説していく。

2 ハンマーでがれきを壊す

4階へ登るには、がれきが邪魔だ。これは、3階からハンマーを持ってきて壊そう。

がれきは2回たたくと壊れる

また使うので、通路側に捨てる

モンスターと戦う

2体のファオストは、ジャンプ後に一時的に動きが止まる。そこをねらって、剣かハンマーで3回攻撃しよう。

ファオストの背後をねらって攻撃

4 火炎魔法で扉を壊す

ここに開かない扉がある。この扉は、燭台を扉の前に置き、火炎魔法を使って壊そう。

火炎魔法で扉を吹き飛ばそう

1 ハンマーを入手

3 着地点まで自キャラを運んでくれるヴァルトフォーゲル

5 ハンマーで壁を壊す

ひびの入った壁は、1階からハンマーを持ってきて壊す。ここを抜ければ第2ステージをクリアすることができる。

2回たたけば、壁が壊れるぞ

※マップ上のあ〜たは階段やハシゴのつながりを示しています

勝利のカギを握る戦術と選手起用法を解説する

Jリーグ トリメンダスサッカー'94

攻撃と守備のコツをつかんでプレイ

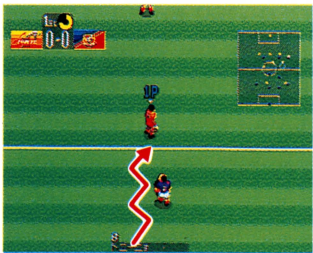
このゲームは1994年度のJリーグ、セカンドシーズンで活躍している選手が登場する。ここではプレシーズンマッチを中心に、いかに勝利を収めるかを解説。このモードでテクニックを磨き、リーグ戦やカップ戦での優勝を狙おう。

相手ゴールに華麗なシュートを突き刺せ

オフェンス　1歩でもゴールに近づく

プレシーズンマッチで数多く勝利するには、まず対戦相手のディフェンス面の弱点を知ることだ。それをふまえ、相手によってドリブル重視やパス重視といった有効な戦法を使い分けていく。これで相手のペナルティエリアに切り込み、シュートチャンスをつかもう。

ジグザグ走法で走破

ボールを持ってドリブルで切り込む際には、小刻みなジグザグ走法が有効だ。背後にいる相手が、こちらのボールを奪おうとするときはスライディングを多用してくる。しかしこの走法ならば、相手のスライディングも楽にかわすことが可能だ。これを使って、相手のゴールに攻め込もう。

ジグザグ走法を使うと、後方からの相手スライディングの空振りを誘える

パス回しでボールをキープ

ジグザグ走法では、正面にいる敵を突破することは難しい。このときはパスに切り換えて、ボールをキープしよう。パスはドリブルよりも、すばやく攻守に展開できるという利点を持っている。パスを出す際は相手の動きを予測して、邪魔されるまえにフリーの選手にボールを渡していこう。

敵のディフェンスを誘って、味方にパス

フリーになった。相手ゴールまでこのまま進め

シュートコースを変える

シュートチャンスのとき、ただ正面から考えなしに狙っても、COMのキーパーは反応がよいのでセービングされることが多い。ここは相手の裏をかき、シュートと見せ掛けて、パスでシュートコースを変えると得点率も上がるぞ。

シュートパターン

❶キーパーの動きを見て、コースを変えてシュートを狙う
❷シュートと思わせて味方にパスを出し、パスを受けた選手が狙う
❸自らオープンスペースに展開し、態勢を立て直してシュート
❹後方から上がってくる選手にパス。シュートチャンスを狙う

ディフェンス　2つの操作でゴールを守れ

相手が自軍のペナルティエリアに進入してくるまえにボールを奪うには、スライディングとタックルを多用しなければならない。ここではその2つのテクニックの使い分けを解説する。

スライディングで奪取!

スライディングは相手が正面から突っ込んできたときに、特に有効な足止め策となる。相手と共に転んでしまうが、相手よりは早く立ち上がれるので、ボールの横取りが可能だ。相手にパスを出されるまえに、走り込んで決めよう。

正面から突進してくる相手に決めよう

このあとのフォローを怠らないように

強引なタックルで止める

相手の背後に付いた場合は、タックルを使おう。しかし、有効範囲が狭いので、できるだけ相手に密着して出そう。タックルもスライディングと同様に、相手を転ばせられる。しかも自分は転ばないので、スキなくボールを奪えるぞ。

うしろから相手にぶつかる

相手は転ぶが、自分はそのままだ

フォーメーションと選手の配置

選手が個人の能力を最大限に発揮できるフォーメーションを組むことが、試合の勝ち負けに大きく影響する。本来ディフェンダーの選手をフォワードに起用しても、その選手が持っている能力は活かしきれない。ゲーム上と実際の試合では陣形は異なっているが、対COM戦において、有効と思われるものをピックアップしている。

●選手の配置と陣形が勝負を大きく左右する

●チームによっては、珍しい陣形を取る

鹿島アントラーズ

7のアルシンドをミッドフィルダーに置き、9の黒崎と11の長谷川の3人でゲームを組み立てる。守備面では6の本田が常に相手の壁になってくれるので安心した試合運びが可能だ。

フォーメーション 4-4-2A

横浜マリノス

実際の形どおり、ゲーム上でも1-TOPでフォーメーションを組むと安定した強さを発揮する。9のディアスと、7のメディナベージョの外国人コンビはゴールの決定力が高いぞ。

フォーメーション 1-TOP

ジュビロ磐田

試合のカギを握るのが、9のスキラッチと8の中山の使い方だ。この2人で相手ゴール前に切り込み、シュートというのが得点パターン。中央突破されにくいフォーメーションで勝負だ。

フォーメーション 3-BACKS

ジェフユナイテッド市原

9の城のゴール決定力に期待しつつ、6のリトバルスキーを攻守共にフルに活躍させよう。自軍ゴール前では、強固な守備力を発揮してボールを奪い、カウンター攻撃に転じよう。

フォーメーション 4-4-2C

横浜フリューゲルス

ボールのキープ力が高い10のエドゥーがドリブルで持ち込み、11のバウベルで得点するパターンが有効。サイド攻撃から相手を誘ったところで、手薄になったセンターにパスして攻撃だ。

フォーメーション 4-3-3

名古屋グランパスエイト

11の小倉と9の森山で攻める。7のジョルジーニョでボールを運び、ゴール前にいる選手にパスしたり、シュートを狙っていってもいい。10のストイコビッチもゴールの決定力は抜群だ。

フォーメーション 4-4-2A

浦和レッドダイヤモンズ

ゴール前に壁として6のブッフバルトを配置し、相手に抜かれやすいディフェンス面を強化する。攻撃は9の福田と11のルンメニゲの2-TOPで編成すると得点しやすくなるぞ。

フォーメーション 3-5-2

ベルマーレ平塚

相手の中央突破に多少選手の集まりが遅い。しかし、相手の進路を予測してディフェンダーをうまく操作すれば、フォローが可能だ。10のベッチーニョでボールを支配して攻めたてよう。

フォーメーション 4-4-2B

ガンバ大阪

10の磯貝を使って、ドリブルで相手の陣内を突破する。パスは7のアレイニコフやミッドフィルダーにいる2人に回し、シュートに持ち込もう。もちろん磯貝でも可能だぞ。

フォーメーション 3-5-2

ヴェルディ川崎

9の武田と10のラモス、7のビスマルクとゴールの決定力が高い選手が多くいる。この3人で攻め込もう。守りもすばやい動きで5の柱谷が、相手の壁として立ちふさがることができる。

フォーメーション 4-4-2A

清水エスパルス

9の長谷川と7の永島、そして11の向島の3人でボールを支配する。またサイドから突進する8のトニーニョにパスして、センターに切り込ませたり、いきなりシュートを狙ってもいい。

フォーメーション 4-3-3

サンフレッチェ広島

10の高木と9の盧、これに6のハシェックを加えるとゴールの決定力は高いものになる。7の森保と8の風間で敵からボールを奪えれば、カウンターアタックでゴールを決めやすい。

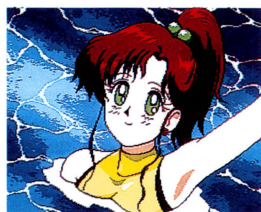
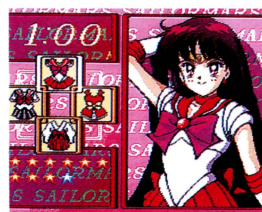
フォーメーション 3-BACKS

セーラー戦士の笑顔に会える、愛と正義の攻略

美少女戦士セーラームーンCollection

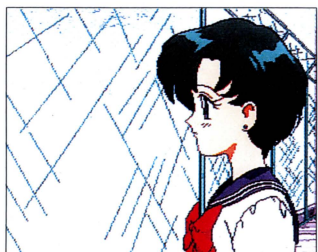
スーパーCD-ROM²
メーカー名:バンプレスト
発売日:11月25日(発売中)
価格:8800円(税別)
ジャンル:バラエティ
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

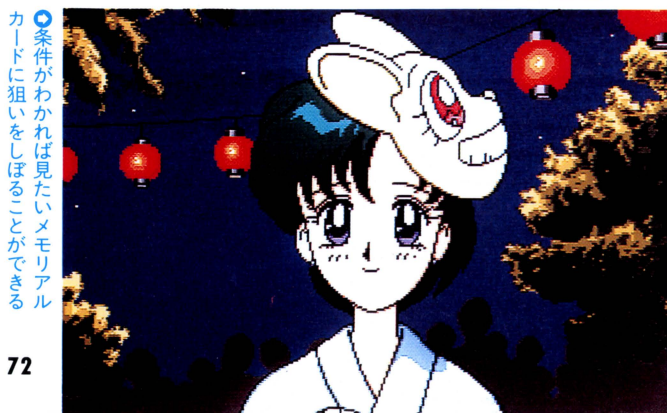
メモリアルカード入手の手引き

キャラごとのミニゲームをプレイすると、その結果によって、セーラー戦士のビジュアルが見られる、メモリアルカードを入手できる。各メモリアルカードの出現条件を把握してミニゲームをプレイすることが、すべてのカードを手に入れる近道となるのだ。

メモリアルカードでビジュアルを見られるのだ

ミニゲームのコツも、もちろん伝授

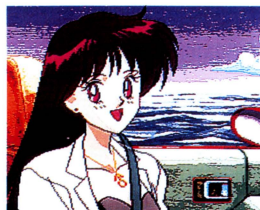
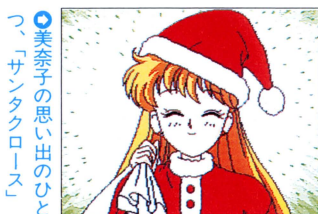
手に入るメモリアルカードの決まり方

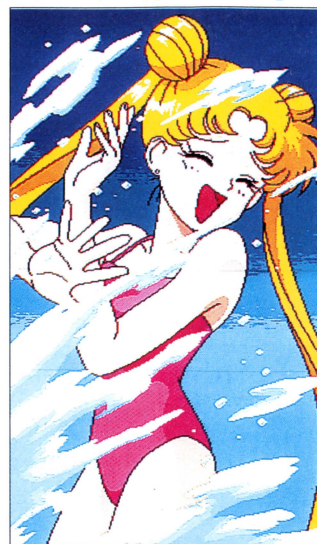
1回のミニゲームの結果が、複数のメモリアルカードの条件を満たすと、掲載している表のメモリアルカードのNo.のうち、最も小さい数字のものを入手することになる。ただし入手済みのカードがある場合は、未入手のカードで最も小さい数字のカードになる。

クイズゲームの初級問題レベル5まで全問ノーミスの場合、亜美ちゃんがくれるメモリアルカードは…

「とびばこ」をすでに見ている場合は、「おくじょうでランチ」になる

No.の数字が小さい「とびばこ」が優先される

条件がわかれば見たいメモリアルカードに狙いをしぼることができる

まだ見ぬメモリアルカードを制覇せよ

ここでは、全メモリアルカードの出現条件を公開する。お気に入りのキャラのビジュアルを存分に楽しんでほしい。また、各ミニゲームのコツも解説する。

このメモリアルカードは「うみべをドライブ」

旗揚げゲームのレベル2を、すべてまちがえると見られる「うみ」

美奈子の思い出のひとつ、「サンタクロース」

うさぎちゃんの旗揚げゲーム

ノーミスクリアを目標にするならば、「赤揚げない」や、「白下げない」などのひっかけにだまされないことが重要だ。ゲーム自体の難易度は低いので、かけ声を冷静に判断して、単純なミスをしないようにプレイすること。

「赤揚げない」などのひっかけにだまされるな

No.	メモリアルカード名	条件
1	うさぎの変身	レベル6をノーミスでクリアする
2	しょうらいのゆめ	1～2ミスでレベル6をクリアする
3	すいへいに変身	レベル6をクリアする
4	クリスタル・パレス	レベル6をすべてミスする
5	ハレーション	レベル5をノーミスでクリアする
6	ゆうひをみつめて	1～2ミスでレベル5をクリアする
7	冬のこうえん	レベル5をクリアする
8	クイーンセレニティー	レベル5をすべてミスする
9	エスカレーション	レベル4をノーミスでクリアする
10	キャッチボール	1～2ミスでレベル4をクリアする
11	こたつでひるね	レベル4をクリアする
12	ルナとアルテミス	レベル4をすべてミスする
13	ティアラ・アクション	レベル3をノーミスでクリアする
14	フルーツパフェ	1～2ミスでレベル3をクリアする
15	まよなかのげんそう	レベル3をクリアする
16	ちこくしちゃう	レベル3をすべてミスする
17	月にかわっておしおきよ	レベル2をノーミスでクリアする
18	シャワー	1～2ミスでレベル2をクリアする
19	はねつき	レベル2をクリアする
20	うみ	レベル2をすべてミスする
21	スチュワーデスに変身	レベル1をノーミスでクリアする
22	あこがれ…	1～2ミスでレベル1をクリアする
23	すてきなぶとうかい	レベル1をクリアする
24	ファーストフードにて	レベル1をすべてミスする

亜美ちゃんのクイズゲーム

解いた問題の答えの正誤を覚えておくことがポイント。特に、初めての問題のときは重要だ。また、同じ問題でも、答えの選択肢の位置が前回と変わっている場合があるので、必ずチェックすること。

○選択肢の場所が毎回同じとは限らない

No.	メモリアルカード名	条　件
1	シャボンスプレー	超上級問題のレベル5をノーミスクリアする
2	シャイン・アクア	超上級問題のレベル4をノーミスクリアする
3	亜美の変身	超上級問題のレベル3をノーミスクリアする
4	コンピュータ部で	超上級問題のレベル2をノーミスクリアする
5	しょうらいのゆめ	超上級問題のレベル1をノーミスクリアする
6	雨上がり	上級問題のレベル5をノーミスクリアする
7	ぶとうかい	上級問題のレベル4をノーミスクリアする
8	てきをさがせ	上級問題のレベル3をノーミスクリアする
9	うさぎとでんわ	上級問題のレベル2をノーミスクリアする
10	きっさてんでどくしょ	上級問題のレベル1をノーミスクリアする
11	やきいも	中級問題のレベル5をノーミスクリアする
12	うみにいっても…	中級問題のレベル4をノーミスクリアする
13	ぼんおどりとえんにち	中級問題のレベル3をノーミスクリアする
14	じてんしゃ	中級問題のレベル2をノーミスクリアする
15	うさぎと亜美	中級問題のレベル1をノーミスクリアする
16	とびばこ	初級問題のレベル5をノーミスクリアする
17	おくじょうでランチ	初級問題のレベル4をノーミスクリアする
18	としょしつでべんきょう	初級問題のレベル3をノーミスクリアする
19	ゲームセンターにて	初級問題のレベル2をノーミスクリアする
20	メリーゴーランド	初級問題のレベル1をノーミスクリアする
21	水でもかぶって…	各レベルの問題をすべてまちがえる
22	ロッククライミング	No.1～21のメモリアルカードを持っている

レイちゃんの着せ替えゲーム

着替える4枚の服には、それぞれ異なる音階がつけられており、コンピュータの例題でも音が出るようになっている。着替えた服の順番は、目で見て覚えるよりも、音楽に見立てて耳で覚えるほうが楽だ。そして、メロディーを奏でるように答えていこう。

No.	メモリアルカード名	条　件
1	レイの変身	35～36枚の着替えに挑戦する
2	ファイヤーソウル	33～34枚の着替えに挑戦する
3	バーニング・マンダラー	31～32枚の着替えに挑戦する
4	火星にかわってせっかん	29～30枚の着替えに挑戦する
5	じんじゃできとう	27～28枚の着替えに挑戦する
6	がくえんさいのヒロイン	25～26枚の着替えに挑戦する
7	けいだいのおちば	23～24枚の着替えに挑戦する
8	うさぎとけんか	21～22枚の着替えに挑戦する
9	みんなでスキー	19～20枚の着替えに挑戦する
10	デートかな？	17～18枚の着替えに挑戦する
11	ぶとうかい	15～16枚の着替えに挑戦する
12	水上スキー	13～14枚の着替えに挑戦する
13	ようふくえらび	11～12枚の着替えに挑戦する
14	おのろけ？	9～10枚の着替えに挑戦する
15	ジェットコースター	7～8枚の着替えに挑戦する
16	ドキッ／	5～6枚の着替えに挑戦する
17	たそがれのまち	3～4枚の着替えに挑戦する
18	うみべをドライブ	2枚の着替えに挑戦する
19	レイのたんじょうび	1回もボタンを押さずにゲームオーバー
20	海辺にて	答えずにゲームオーバー
21	レイとパソコン	やり直しをしてゲームオーバー

まことのドンケツゲーム

相手がおしりを突き出す瞬間を狙い、タイミングよく攻撃する。ただし、方向キーの左を押し続けると、自分でバランスを崩して台から落ちてしまう。一度おしりを引き、反動をつけた攻撃をする場合は自滅しないようにしよう。

○すべてはタイミング。タイミング命なのだ

No.	メモリアルカード名	条　件
1	まことの変身	うさぎに20勝する
2	シュープリームサンダー	亜美に20勝する
3	スパークリング・ワイド	レイに20勝する
4	大きな木の下で…	美奈子に20勝する
5	おべんとうをつくるぞ	うさぎにストレート勝ちする
6	ケーキコンテスト	亜美にストレート勝ちする
7	うさぎとさんぽ	レイにストレート勝ちする
8	あのひとせんぱいに…	美奈子にストレート勝ちする
9	おべんとうとうさぎ	うさぎに1～2本取られて勝つ
10	ぶとうかい	亜美に1～2本取られて勝つ
11	みんなでスケート	レイに1～2本取られて勝つ
12	まことのバレンタイン	美奈子に1～2本取られて勝つ
13	もうすぐクリスマス…	うさぎにストレート負けする
14	プールの飛び込み	亜美にストレート負けする
15	キャンプでバーベキュー	レイにストレート負けする
16	およめさんのゆめ	美奈子にストレート負けする
17	まことのやきそば屋さん	うさぎから1～2本取って負ける
18	せいぎのみかたあらわる	亜美から1～2本取って負ける
19	おうえんがっせん	レイから1～2本取って負ける
20	こどもとまこと	美奈子から1～2本取って負ける

美奈子の対決ジャンケンゲーム

ジャンケンの勝敗に対する、ジャッジの早さがポイント。特に、亜美との対戦時には、ほかのキャラよりもすばやい反応が要求される。また、ジャンケンに負けたときは相手の攻撃を確実に防ぐこと。

○亜美が相手のときは、反応をすばやく

No.	メモリアルカード名	条　件
1	美奈子の変身	レイにパーフェクト勝ちする
2	クレセントビーム	まことにパーフェクト勝ちする
3	ラブミー・チェーン	うさぎにパーフェクト勝ちする
4	ことわざ…	亜美にパーフェクト勝ちする
5	セーラーVゲーム	レイにパーフェクト負けする
6	アルテミスと散歩	まことにパーフェクト負けする
7	コーヒーカップ	うさぎにパーフェクト負けする
8	かいすいよく	亜美にパーフェクト負けする
9	夕日	レイに必殺技で勝つ
10	じゅぎょうちゅう	まことに必殺技で勝つ
11	ひなまつり	うさぎに必殺技で勝つ
12	スキーとリフト	亜美に必殺技で勝つ
13	ボウリング	レイに必殺技で負ける
14	まちぼうけ？	まことに必殺技で負ける
15	カフェテラス	うさぎに必殺技で負ける
16	アルテミスとけんか	亜美に必殺技で負ける
17	サンタクロース	レイの必殺技を防御する
18	かっこいい…	まことの必殺技を防御する
19	おばけやしき	うさぎの必殺技を防御する
20	ぬいぐるみ	亜美の必殺技を防御する

広大なロードス島も、チャートで迷わず進める

ロードス島戦記Ⅱ

最終決戦直前までを目的別に攻略

このゲームは全体的にフィールドでの自由度が高く、まだ行く必要のない場所にまで行けるので迷いやすい。目的ははっきりしているのに、先に進めなくなってしまうことがよくあるのだ。そこで、主人公スパークの冒険の足取りを目的別にまとめて、行き先のチャートとポイントになる部分を書き出した。次の目的地がきちんとわかっていれば、あとは迷うことなく旅を続けることができる。

命令に沿って、各地へ移動する

プレイヤーはブレードのカシュー国王の命令で、ロードス島のあちらこちらを冒険することになる。ブレードから始まり、目的を達成したらブレードに戻って次の命令をうける、という行動の繰り返しである。マップは広く、町や村、洞窟などの数がかなり多いので、常に全体マップを見ながら進もう。

どこでもＬＰ回復

フィールドでは、戦闘時以外ならほとんどの場所でキャンプができる。実はこのキャンプを選ぶと、MPが10ポイントほど回復するのだ。ＬＰが減ったキャラを魔法で回復させ、キャンプをしてMPも回復させれば、お金がかからない。

※マップの数字はチャートの数字と対応しています。

命令1 国内の不穏な動きを調査

最初の命令は、不穏な空気の流れる国内を偵察して、人々から不満を聞いてくるというものだ。まずは、ブレードに近いヒルトとヘブンへ行って人々の話を聞く。これらの、2つの町で戦闘をしないと先に進めない。そのあと人々の不満を解消するために密書を預かり、港町ライデンに行く。長老の家へ行ってから議長の悩みを解決すると、ライナが仲間になるぞ。

- ブレード1
- ヒルト2
- ヘブン3
- ブレード1
- ライデン4
- ブレード1

不満を持つ者と戦う

ヘブンでは、酒場の男に話しかけると戦闘になる。ヒルトでは、まず広場にいる人に話しかける。すると画面の右端に矢印が出るので、カーソルを合わせて①を押すと画面が切り替わり戦闘になる。

右に矢印が出たら、そこにだれかがいる

不満を持つ人々と戦闘になるのだ

命令2 盗まれた「炎の砂」を追う

ブレードでは、大事な宝である「炎の砂」をダークエルフに奪われてしまう。人々の話を聞きながらダークエルフの足取りを追おう。ドラゴンアイの付近では行ったり来たりすることが多くなるので、つねにチャートで行き先を確認すること。ロイドで回復魔法が使えるグリーバスが仲間になるまでは、ポーション類はたくさん持とう。

ゾンビは夜動く

オードでは、入口の右の酒場に行ってゾンビの話を聞き、左の酒場に泊まる。するとゾンビと戦闘になる。ゾンビを一掃しないと、ロイドに行くことができない。

魔法の仕掛け

2つの遺跡の仕掛けを解くには、ウォートの塔へ行って呪いを解くアイテムをもらう。そしてウズの遺跡へ戻り、宝箱から「水晶のドクロ」を入手して使えばいい。

「水晶のドクロ」を入手したらここで使う

- ブレード1
- オード5
- ロイド6
- ブレード1
- ホスト7
- ヨーウィ8
- ドラゴンアイ9
- 国境の砦10
- ドラゴンスケール11
- ドラゴンブレス12
- ウズ13
- ウズの遺跡14
- ドワーフの大トンネル15
- ウォートの塔16
- ウズの遺跡14
- 大巨人の遺跡17
- ドラゴンアイの国境18
- ドラゴンアイ9
- ブレード1

命令3 「炎の砂」を取り戻す

「炎の砂」を持ったダークエルフの行き先がアランだと分かり、ヘブンから砂漠を抜けてアランに向かう。パーンへの手紙を持っていれば、途中のザクソンでパーンとディードリットが仲間になる。無人になったパーンの家では、LPとMPが回復できる。鉄の王国でドラゴンに会ったら、アランへ乗り込んで「炎の砂」を奪回しよう。

- ブレード1
- ヘブン3
- ピラミッド19
- ノービス20
- アラン21
- ザクソン22
- ビルニ23
- 鉄の王国25
- アラン21
- ブレード1

クイズに答えて進む

鉄の王国でドラゴンに会うには、民家にいる男の出す3択クイズに答えなければならない。クイズは『ロードス島戦記』に関する問題ばかりだが、何回かやると同じ問題が出る。答えを覚えてしまおう。

「真実の鏡」を使う

リーフを仲間にしたあと、「真実の鏡」を持たずにアランの城に行くと、ろう獄に入れられてしまう。鉄の王国のドラゴンから「真実の鏡」を入手してから潜入しよう。

何度侵入しても、捕まってしまう。トホホ…

「真実の鏡」があれば、戦闘になるのだ

命令4 マーモ軍の様子を探る

カノンのマーモ軍が不穏な動きをしているので、カノンに行って偵察してくるのが今度の目的。カノンに向かう船で宿敵アシュラムと初めて顔を合わせるが、このときは戦わない。カノン自由軍と知り合ったあと、カノンの城に行くと兵士と戦闘になって中に入れない。戦闘は自動的に退却となるので、城には水門から進入しよう。

怪物を飼う領主

アダンで傭兵の仕事をしたあとに、ナルガで娘を助けてほしいと依頼される。カノン自由軍の砦のあたりでは、娘を襲っているログナー、マンティコアと急に戦闘になるので、まめにセーブをしよう。

このあたりで、いきなり戦闘になる

- ブレード1
- ビルニ23
- ボルネーデ26
- カノン27
- アダン28
- カノン27
- アダン28
- ルード29
- ナルガ30
- アダン28
- ルード29
- ナルガ30
- カノン自由軍の砦31
- アダン28
- カノン27
- ブレード1

命令5 「魂の水晶球」を取りに行く

青竜島のドラゴンが持つ「魂の水晶球」を、敵より先に入手するため、ライデンから青竜島に向かう。青竜島へは、ライデンの波止場に行き、海賊に誘拐された船長を助けると行けるようになる。青竜島に行くと、すでにアシュラムがいて「魂の水晶球」を奪われる。

- ブレード1
- ロイド6
- ライデン4
- 海賊の砦32
- ライデン4
- 青竜島33
- ブレード1

アシュラムとエイブラ

青竜島では、アシュラムの部下と戦闘したあと、たてつづけにドラゴンのエイブラと戦うことになる。アシュラムたちの姿が見えるフロアまで来たら、キャンプでLPとMPの回復を行い、セーブをしてから近づいていこう。

アシュラムたちがいたら、セーブしよう

たて続けに戦闘になる。キビシイ状況だ

命令6 狙われたディードリットを守る

敵の次の目的は、ハイエルフであるディードリットだと分かり、パーティは彼女が隠れているロイドの城へ行く。悪夢にうなされた人を救うとき、一時的にパーティが2人だけになることもある。スパーク、ディードリット、リーフの3人の装備を強力にしておこう。

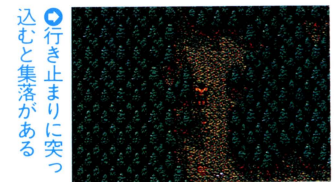
- ブレード1
- 火竜の狩猟場34
- ブレード1
- ロイド6
- 帰らずの森35
- エルフの集落35
- ロイド6
- 古代都市クード36
- ロイド6

シューティングスター

火竜の狩猟場にいるドラゴンのシューティングスターは、戦闘中正面に立っているキャラに炎の魔法をかける。シューティングスターの横に行って攻撃すれば、こちらはあまりダメージを受けない。

森で迷わないために

帰らずの森では、中に入ったら向かって右に進めば迷わない。エルフの集落では、一時的にパーティがスパークとリーフだけになるので、リーフが装備できるものはあらかじめスパークに渡しておく。

行き止まりに突っ込むと集落がある

悪夢の正体とは

リーフが合流したあと、ロイドでは、悪夢でうなされているバックを助けるため、一時的にディードリットとリーフだけのパーティになる。戦闘時には、必ず召喚を使って攻撃系の精霊を呼び出そう。

クードへは遠回りで

川の中央にある古代都市クードへ行くには、ロイドの西側にある洞窟を抜けて行かなくてはならない。長い洞窟を抜けると、すぐクードに入るが、敵の強さが一気に上がる。入る前にセーブをしよう。

サブイベントで報酬をもらおう

冒険の途中には、特にストーリーとは関係のないサブイベントがいくつか存在する。これらは、いつでもできるというものではなく、時期を逃すとできなくなってしまうものがあるのだ。サブイベントごとに、条件と進行チャート、成功したときの報酬をまとめた。少しばかりだが、経験値とお金、場合によってはアイテムがもらえることもあるので、ちょっと寄り道して楽しんでみよう。

冒険者ギルドでの3つの仕事

ライナが仲間になったあと、ライデンの冒険者ギルドに行くと、3つの仕事を紹介される。これは一度に1つずつしかできない。1つ成功してから次の仕事をしよう。これらは、オルソンとカノン城に進入したあとではできなくなる。

赤ん坊の救出

ライデンの町でいなくなった赤ん坊を取り戻す仕事だ。まずは、冒険者ギルドのとなりの酒場に行き、主人から「神殿の鍵」をもらったらホストの北に行く。そこに暗黒神の神殿があるので、進入しよう。2階にいるガーベラを倒すと赤ん坊が取り戻せるぞ。

- フォースと話す
- 酒場で鍵をもらう
- 暗黒神の神殿へ行く

成功すると

経験値 25	金 200

●まずは酒場で「神殿の鍵」をもらわないと、進めないぞ

武器・防具の運搬

これは、冒険者ギルドから預かった荷物を、ホストにある店に持っていくだけ。一番簡単に終わる仕事なので、報酬は少ない。

- フォースと話す
- ホストの武器屋へ行く

成功すると

経験値 15	金 100

盗賊団の退治

ライデンを荒し回っている盗賊団を退治する。盗賊団のアジトは左端にある酒場なのだが、最初は入れない。一度追い払われたあと、議長に協力してもらい、民家でアジトの情報を聞いてから再び酒場に行く。すると隠し通路が見つかり、盗賊団のアジトに入れるのだ。

- フォースと話す
- 怪しい酒場へ行く
- 議長の家へ行く
- 民家で話を聞く
- 怪しい酒場へ行く
- 盗賊団のアジトへ行く

成功すると

経験値 25	金 200

●ここに落とし穴がある。落ちてみると…

●宝箱の横に落ちた。中身はなにかな？

●盗賊団を倒すと、酒場に安く泊まれるようになる

クレイ伯の手紙を恋人に届ける

初めてロイドに行ったあたりから、サイクロプスを倒すまでのあいだに発生するサブイベント。ヨーウィのクレイ伯の家に行くと、手紙をドラゴンアイのミーナのところへ届けてほしいと依頼される。届けたあとクレイ伯の家へ行くと、ミーナとの結婚の報告が聞けて、さらにグレートソードももらえる。

●うしろにある肖像画に描かれているのがミーナ

●ミーナとクレイ伯がいっしょにいる。グレートソードがもらえるぞ

- クレイ伯から手紙をもらう
- ミーナに手紙を渡す
- クレイ伯からお礼をもらう

成功すると

経験値 350	金 300

魔竜シューティングスターと戦う

国境でサイクロプスを倒してから、アランで女司祭を倒すまでのあいだに発生するサブイベント。火竜の狩猟場に行き、中に入るとすぐにシューティングスターが登場して戦闘になる。シューティングスターとは、どのみちあとで戦うことになるため、ここでは一定時間戦うと逃げていってしまう。

- 火竜の話を聞く
- 火竜の狩猟場へ行く
- 戦闘になる

成功すると

経験値 100	金 なし

●ここに入ると、すぐシューティングスターと戦闘だ

●有利に戦っていても、とどめはさせないぞ

●勝手に山へ逃げていってしまう。なんなんだ

襲われた氷竜ブラムドを救う

アダンで傭兵の仕事を引き受けてから、「魂の水晶球」を奪われるまでのあいだに発生するサブイベント。鉄の王国に行って氷竜の洞窟に入ると、ブラムドとアシュラムが戦っている。このときアシュラムと戦闘になるが、アシュラムは逃げていく。報酬のほかに、ライトブリンガーももらえるぞ。

●氷竜の洞窟へは、2回目以降ならクイズに答えなくても入れるぞ

●助けてやると、報酬のほかにお礼が

- 鉄の王国へ行く
- 洞窟に入る

成功すると

経験値 100	金 500

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

インフォスクラム

NEWS

ゲームで遊びながら受験勉強をしよう

秋山仁の数学ミステリー

PCエンジンスーパーCD-ROM²に理学博士の秋山仁先生監修による変わった教育ソフトが登場する。このソフトは、基本はコマンド選択式のアドベンチャー。そして各所に、秋山先生独特のユニークな数学学習法をもって、変わった数学へのアプローチを行っている。どこが変わっているかというと、まず関門としての数学問題がないということだ。これは、問題でゲームが詰まってしまった場合、数学を嫌いになってしまうからだという。そのためゲーム中で説明されるのは、数学問題を解くときに用いるという思考方法だけ。しかし秋山先生いわく、このソフトの考え方を全てマスターすれば中学の数学のほぼ9割はスラスラ解けるとのことだ。

■発売元：NHKソフトウェア
■価格：8000円(税込)
■発売：12月10日から書店で販売

⬆教育ソフトだからといってあなどるなかれ。ハドソンなどの協力によって、ゲームとしての出来もいいのだ

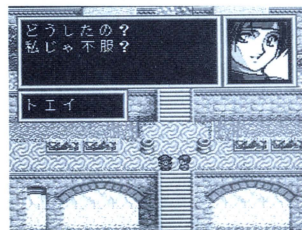
⬆これが秋山仁先生。東海大学の教授でもある

EVENT

木村明広さんのイラストを手に入れるチャンス

アルナムの牙 発売イベント

12月22日に発売されるライトスタッフの『アルナムの牙 十二神徒伝説』の発売を記念して、東京と大阪にあるソフマップでイベントが開催される。このイベントでは『アルナムの牙』のキャラクタデザインを手掛けた木村明広さんによるトークショウなどを予定しており、制作時の裏話などほかでは聞けないアブナい話が飛び出すかも。そのほかにも、貴重な原画や色紙などのプレゼントを貰えるチャンスがあるぞ。なお参加券は、『アルナムの牙』の発売日から、店頭で配付されるとのこと。ファンなら垂涎ものの話、参加しのがすのはもったいないぞ。

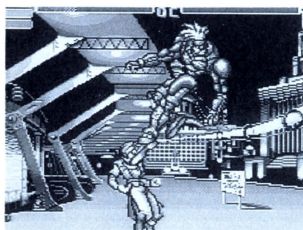
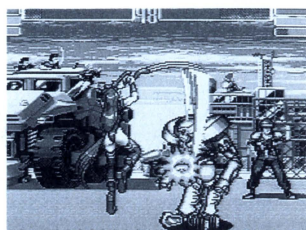
■日程：12月23日 ソフマップ秋葉原本店／12月25日 ソフマップ大阪4号店・7号店
■時間：13時からと15時からの2回
■問い合わせ先：ライトスタッフユーザーサポート☎03-3772-5131
(テープ：☎03-3772-5073)

⬆この『アルナムの牙』を制作したときのウラ話なども聞くことができるかも？

⬆こんなにきれいな木村さんのイラストを手に入れるチャンスなのだ

SOFT

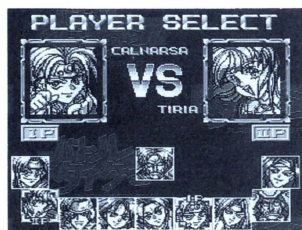
『フラッシュハイダース』がスーパーファミコンに

バトルタイクーン

ライトスタッフの格闘アクション『フラッシュハイダース』のアクション部分をメインにしたモノがスーパーファミコンで『バトルタイクーン』というタイトルで発売される。これには、新キャラも2キャラ加わり、さらに超必殺技も加わって対戦の楽しさもアップだ。ほかにも前作で好評だったアドヴァンストモードにも装備の買い換えが加わってさらに育成ゲーム好きな人の心をくすぐるぞ。

■発売元：ライトスタッフ
■発売予定：'95年春

⬆キャラの大きさはPCより大きい

⬆新キャラの女剣士パチェット

⬆キャラクタは総勢10名だ

⬆バングの声は、緑川光さん。PC版と同じキャストだ

⬆ティリアの声も、PC版と同じ林原めぐみさんが担当

EVENT

クリスマスの日をマリ姉のライブで祝おう
國府田マリ子「PURE」ライブ

そのクリスタルのように澄んだ歌声でファンを魅了する國府田マリ子さんの歌声が11曲も詰まったアルバム「PURE」が、11月23日に発売された。表題曲の"PURE"を含む4曲を國府田さんが作詩しており、その想いを聴く人に語りかけてくるような感じをうけるのだ。ファンならずとも、この國府田さんの透き通った歌声を楽しんでみてほしい。

その「PURE」の発売を記念して、全国をライブでまわっていたツアーも、12月25日の豊島公会堂でラスト。クリスマスの日を、國府田マリ子さんと同じ時間を共有してみては。

■日時：12月25日　時間未定
■場所：東京・豊島公会堂
■応募方法：往復ハガキの往信用の表に下記のあて先を。往信用のウラと返信用の表に、自分の住所・氏名・年齢を書いてあて先まで
お一人様1枚のみ有効となります
■あて先：〒112東京都文京区音羽1-2-3キングレコード㈱　販売促進部「國府田マリ子ソロアルバム発売記念イベント係」
■締め切り：12月11日消印有効
■問い合わせ先：☎03-3493-2114

⇧PUREのライブツアーも今回でラスト。いっしょに盛り上がりにいこう

⇧キングから発売中。3000円（税込）

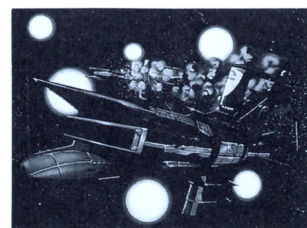
ANIME

あのヤマトがついに復活を遂げる!!
YAMATO2520

あのヤマトが、再び宇宙を駆ける日がやってきた。今回のメカデザインは、工業デザイナーのシド・ミードさん。ヤマトのデザインはかなり機能的なものになっている。

物語は、前作から数百年後が舞台。主張の相違によって人類は、波動エネルギーを主とする地球連邦と、新エネルギーであるモノポール・エネルギーを主とするセイレーン連邦の2つに分かれて抗争を繰り返したのち、休戦状態にあった。そんなとき主人公ナブは、沈没した戦艦から設計図を発見し、戦艦の建造を思い立つ。そしてセイレーンの閉鎖された造船工場で地球とセイレーンの技術が融合し、最強の戦艦"YAMATO"が誕生しようとしていた。

■Vol.1「明日への希望」
■販売：バンダイ・ビジュアル
■発売予定日：12月17日
■価格：9800円（税込）

⇧キャラクタデザインは「ジャイアントロボ」で知られる窪岡俊之さんが担当

⇧シド・ミードの描く宇宙戦艦は、流線型で美しいフォルムを持っている

SOFT

パソコンでしゃべりまくりのゲームが登場
スターストライダーズ

ケイエスエスが贈る『アイドルプロジェクト』に続くパソコンゲーム第4弾は、しゃべりまくりのアクションRPG『スターストライダーズ』。なんとディスク14枚組中、5枚を声のデータで使用している。声優陣は松野太紀さん、横山智佐さんなどを起用。かわいいキャラがいっぱいしゃべり、君を宇宙の冒険へと誘うぞ。

■発売元：ケイエスエス
■発売：12月16日■価格　1万4800円

⇧ゲームには、かわいい女のコがたくさん登場。しかもかわいくしゃべるのだ

⇧椎名へきるちゃん演じるエルフィーナ。家出してきた天下無敵のお嬢様だ

⇧横山智佐さん演じるマイムは、農場育ちの家事ならお任せのかわいい女のコ

EVENT

マルチメディアに手を触れて、実感してみよう
マルチメディア'94

ゲームや音楽など家庭で楽しめるマルチメディアが勢ぞろいするイベント「マルチメディア'94」が幕張メッセで開催される。12月9日から11日までは「マルチメディア　エンタテインメント＆エデュケーション'94」が特別展として行われる。これには最新の家庭用ゲーム機が勢ぞろい、さらにマルチメディア体験コーナーなどが設けられる。そして12日から14日までは、最新鋭ハードやソフトの展示やセミナーなどが行われる。このイベントで、時代の最先端をのぞいてみるのはどうかな。

このイベントの招待券を先着25名にプレゼントしちゃうぞ。ハガキに住所・氏名・年齢・職業を書いて、〒105東京都港区新橋4-10-7　TIM　PCエンジンファン編集部『マルチメディア'94』係まで送ってね。なお招待券の発送をもって発表と代えさせていただきます。

⇧去年の会場の風景。今年は、次世代機など魅力がいっぱい

CD&VIDEO

PCエンジンやゲームなどに関連のあるCDやビデオなどを中心に、いろんなリリース情報をお届けしていくぞ

銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス ユナの一番長い日

キング
発売中／2800円(税込)

『〜ユナ2』のクランクインの日を題材にしたCDドラマ。今回の主人公は、新キャラのユーリィ・キューブ。ユナに負けず劣らずのボケぶりで、さまざまなアクシデントを引き起こすのだ。ほかに、主要キャストによる歌を4曲収録。

CDドラマ 英雄伝説III 〜白き魔女〜

キング
発売中／2800円(税込)

パソコンゲーム『英雄伝説III』のストーリーをもとにしたCDドラマ。内容は、ゲームのストーリーのダイジェストといった感じのものだ。キャストは、國府田マリ子さんや緒方恵美さんなど人気声優で固められているぞ。

誕生 〜Debut〜 ドラマティック・コレクション ACT.1

ソニー・ミュージック
発売中／2500円(税込)

誕生の3人をメインキャストの迎えたドラマCD。内容は3人娘のグループ〝トライクル〟がデビューするくだりの話がメインになっている。椎名へきるさんが演じていたビデオで登場したナゾのキャラ相田幸子も登場するぞ。

DARIUS外伝

ポニーキャニオン
発売中／2000円(税込)

アーケードで登場した『ダライアス』の続編である『〜外伝』の曲を集めたアルバム。このゲームは、アーケードゲームながら曲にヴォーカルが入っている。タイトーのサウンドチームZUNTATAの実力を推し量れるアルバム。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 アレンジサウンドトラックス

ポニーキャニオン
発売中／2500円(税込)

同名のNEO・GEOの格闘アクションの曲から、13曲をアレンジし収録したCD。各ステージの曲の中でも、やはり中国。「サイコソルジャーK・O・Fバージョン」をさらにヴォーカルアレンジ。歌はモチロン麻宮アテナ嬢だゾ。

誕生 〜Debut〜 ドラマティック・コレクション ACT.2

ソニー・ミュージック
12月1日発売／2500円(税込)

誕生のドラマの後編。夏のコンサートの話やドラマに出演する話などが収録されている。このあたりの話がビデオと重なっていて、知っていれば楽しいかも。そしてドラマは佳境のアイドル大賞の日へと進んでいくのだ。

誕生 〜Debut〜Vol.2

ソニー・ミュージック／12月21日発売／5800円(税込)

今回の主役は藤村さおり。ある日、プールサイドで眠ってしまったさおりは、小学校のころ埋めたタイムカプセルのことを思い出す。その当時いっしょに埋めた伊東亜紀、田中久美と連れ立って、校庭の木の下からタイムカプセルを掘り起こす。カプセルの中を見ながら、懐かしむ3人。しかし、3人の心の片隅には、もう一人の少女の姿があった…。

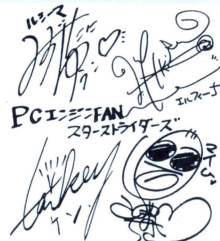
Virtual Brother（バーチャルブラザー）

NECアベニュー／12月16日発売／3800円(税込)

PCエンジン界に一陣のアニキブームを巻き起こした張本人・葉山宏治のアニキのライブ風景を集めたビデオ。伝説のライブといわれたファーストライブから、GMフェスティバル'94までの数々のライブの模様を、一堂に見ることが出来るのだ。この熱狂的なライブの数々を一度見ておいてもソンはないはず。これを見て、アニキな世界をかいま見よう。

今・月・の・プ・レ・ゼ・ン・ト

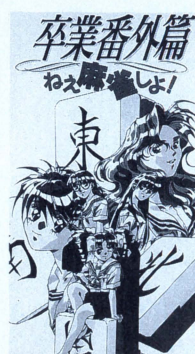
メーカー各社の提供による、今月のプレゼント。プレゼントが欲しい人はハガキに、①希望するプレゼントの番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年(職業)、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは12月26日必着。なお発送をもって発表とします。

①3名

ケイエスエス提供。『スターストライダーズ』のメインキャスト4人の寄せ書き色紙を3名に

②3名

ライトスタッフ提供。『バトルタイクーン』に出演の林原めぐみさん、緑川光さんの色紙を3名に

③8名

ケイエスエス提供。『卒業番外編』のドラマや歌が入ったシングルCDを8名に

④5名

徳間書店インターメディア提供。『初恋物語』販促用のビデオを5名に

⑤5名

セタ提供。『スーパーリアル麻雀PV』の平成7年度版卓上カレンダーを5名にプレゼント

あて先
〒105 東京都港区新橋4−10−7
TIM PCエンジンファン編集部
1月号インフォ・プレゼント係

わくわく声優ランド PRESENTS

あこがれの声優とハガキでコミニュケーション!!

声優ホットライン

第0回

月ごとに声優さんをパーソナリティとして迎え、読者からのお便りで構成する新コーナー。今回は準備編で、2、3月号のパーソナリティへのインタビューを掲載。

第1回 パーソナリティ

横山智佐さん

第1回目は、オーストラリア帰りのお元気娘・横山智佐さん。その元気あふれる魅力を、インタビューで探っていくぞ。

——声優をめざしたきっかけってなんですか?

「中学3年の夏休みに、ルパンの「カリオストロの城」をやってたんですよ。それを一家団らんでボーッと見てたんです。それまでアニメって興味がなかったんですけど、見終わったあと感動して涙ボロボロ流しちゃって。そのときにお母さんが声優っていうお仕事があるって教えてくれて、すごく興味をもって。タイミング良く、高校になったら自分の好きなこと何でもしていいよってお母さんが言ってくれてたんで、じゃあ声優になる勉強をしようって」

——歌う仕事も多くされてますが、最初に歌ったのは?

「もう廃盤になってるってウワサもあるんですが『Dash!』というタミヤのミニ4駆のイメージソングでした。初めてのレコーディングは緊張しまくってました。それまで私もっと歌は上手だと信じてたんです、お風呂とかで気持ちよくしか歌ったことがなかったので。OKが出たあとにみんなと聞いていて、こんなに歌がヘタだったのかって絶望して泣いてしまいました」

——いままで歌った曲で一番好きな歌ってあります?

「バラードが好きなんです。ゲームボーイで発売された『ジャングルウォーズ』ってゲームのテーマソングで『BOY　僕らの夢の町へ』っていう曲があったんです。疲れたときや落ち込んだときに聴いて励ましてもらえるような、自分の歌った曲で自分が励まされるのもヘンなんですけど。そんな意味で好きです」

——最近までオーストラリアに語学留学されてましたが、きっかけは?

「もともと英語の勉強がしたかったのがあって、勉強するには向こうに行くのが一番なんだよなって考えてて。私、桃太郎伝説でレギュラーになってから5年間きらすことなくお仕事を続けてきたんですよ。5年間続けて仕事してて、ちょっとここで気分を変えてみようかなっていうのが重なったんです」

——実際にオーストラリアに行ってみて、どうでした?

「もう楽しくって楽しくって、いかにしてオーストラリアの永住権を得るかって思いました。まあしかたのないことなんですけど。あとは自然を尊敬するようになりました。ずっと東京生まれの東京育ちだったんで空気の汚さに気づかなかったんですけど、帰ってきて渋谷を歩いていて気持ち悪くって倒れそうになりました。あとエアーズロックに行って、ここには神様がいるって。言葉ではうまく説明できないんですけど、そう感じました」

——今、お休みとかって何をしているんですか?

「お休みのときは、家で文章を書くお仕事をしているのと、あとアロマテラピーっていう香り療法をしてます。専用の小さなポットがあって、そこに小さなロウに火を付けて香りのオイルを燃やして香りを楽しむんです。オイルには、頭痛にいいとか、疲れたときにいいとか症状によっていろいろあって、それを混ぜ合わせて化学の実験みたいで楽しいです(笑)。まあ、お風呂の入浴剤みたいなモノで、その香りを楽しみながら文章を書いたりしてます」

——最後に、読者にメッセージを

「初めてのコトが始まるというのは、いつもものすごくドキドキワクワクして楽しいモノですネ。読者の皆さんもドキドキワクワクしながらこのページに参加してください」

こんなお便り大募集♡

このコーナーでは、一回ごとに違うお題のお便りやイラストを掲載していくミニコーナーを実施していくぞ。第1回目のお題は『横山智佐杯・キャライラストコンテスト』を開催。これは、横山智佐さんが演じた、ゲームやアニメなどありとあらゆるキャラクタの中から、好きなキャラをイラストで送って欲しい。その中から、横山智佐さん自身にグランプリなどを選んでもらうぞ。ユナや八島聡美などメジャーなキャラで攻めるもよし、だれもこれは知らないだろうというマイナー系で攻めるもよし。力の入ったイラスト待ってるぞ。

PROFILE

12月20日生まれ、東京都出身。血液型はO型。PCエンジンでの代表作は『銀河お嬢様伝説ユナ』の神楽坂優希、『女神天国』のルルベルなど、基本的にはかわいくて元気な女のコ役が多い。歌を歌われたり、雑誌の連載コーナーやエッセイなど、自分を表現する方法を多く持っている。

ユナ
かなりの大ボケの主人公

ルルベル
とても元気な女神様だ

第2回　パーソナリティ

久川綾さん

第2回目は、セーラームーンの水野亜美でおなじみの久川綾さん。久川さんの明るくて軽妙なノリを感じてほしい。

――声優をめざしたきっかけってなんですか？

「小学校のときに『さらば宇宙戦艦ヤマト』を見て、子供心に思ったものが大人まで続いたんです。高校の進路指導のときに、短大か就職かって先生に聞かれて『声優になりたいんです』っていったら『それはわからん』って（笑）」

――では、デビュー作は何になるんですか？

「生まれて初めてアニメのアフレコやったのが、『キテレツ大百科』の生徒Aで、実家にさんざん電話して、頭の『トンガリくんってすごいのね』っていうひと言だからねって親戚中で盛り上がってたんですけど特番で流れちゃって。ほかの日に放送してたらしいんですけど、いまだに見たことがないんですよ」

――PCエンジン、魔物ハンター妖子のイメージが印象的ですね

「あれで初めて主題歌を歌うことになったんです。あれまー歌えるんだろうかって腰を抜かしました。歌うことは小さいときから好きだったんですけど、ヘタだったんですよ。妖子を歌うときはかなりコンプレックスを持ってましたね」

――現在は、作詩作曲もなさってますよね

「アルバムを出すときに、曲も書いてみないかっていわれて。『私、譜面はかけません』っていったら、適当にテープに入れてくれればいいからって。だめもとでキーボード買って、ポンポンポンって録って渡したら曲ができてきたと」

――自分で作詩作曲した歌を歌うのはやっぱりラクですか

「大変（笑）。もう2度とやらないと言ってたけど、セカンドアルバムでまたやっちゃったという（笑）」

――で、いまセカンドアルバムを制作中とか

「そうなんです。今回は、作詞作曲を2曲と、詞のみを5曲書いてます。実は、水野亜美ちゃんの詞もかいたんですよ。作曲の先生にビデオをお見せして、テーマは静かな水面にポチャンと水滴が落ちてワッカができるイメージってお願いしたら、そのとおりの曲があがってきて、『あっこりゃええ詞をかかなきゃあかんな』って書きました。あともいろいろ書いてますが、詰まってます（笑）」

――お休みとかって何をやってるんですか？

「寝だめする、食料品を買い込む、お掃除、お洗濯。あと手乗り文鳥を飼ってるんですけど遊んでやれないので、遊びだめをする（笑）」

――ゲームとかってやらないんですか

「私、ネコとゲームには手を出さないことにしてるんです。負けず嫌いだからゲーム始めたら寝ないでやっちゃいそうなので」

――で、ネコというのは？

「もともと、動物が大好きなんですよ。でも一人暮らしと今の生活では、とても世話できないので。ネコや犬はきっとハマるので、手を出せないんですよ」

――最後に、読者にメッセージを

「声優でもある久川綾だけれども、なにかしら自分のやりたいことを実現させてみせます。来年の久川綾は、なんかすごいかもしれないと思っててください」

こんなお便り大募集♡

久川綾さんがパーソナリティの第2回目のお題は『このキャラと、こんなデートがしてみたい』というテーマでお便りやイラストを募集するぞ。久川さんが演じたPCエンジンでのキャラクタとデートをするならば、こんな所でこんなことをしたいなという君たちの夢に、久川さんが答えてくれるぞ。例えば、『美少女戦士セーラームーン』の水野亜美ちゃんと、ハワイでクルージングをしながら2人きりで受験勉強をしてみたいとか。こんな感じのユニークなものから真面目なものまで思いつくままに応募してね。

PROFILE

11月12日生まれ、大阪府出身。血液型A型。PCエンジンでの代表作は「美少女戦士セーラームーン」の水野亜美、「魔物ハンター妖子」の真野妖子、「卒業　グラデュエーション」の中本静など、出演作は数多い。声優としてだけでなく、ラジオのパーソナリティや、歌など多方面で活躍している。

中本 静

体が弱く、線の細い優等生

水野亜美

またはセーラーマーキュリー

お便り募集

声優さんへのお便りは、大きく4つのコーナーで分けられます。以下のそれぞれのコーナーに送ってね。

★今月のお題目

各パーソナリティごとに違うテーマでお便りを募集するコーナー。

★フリートーク

フリートークのコーナー。内容は問わないので、どしどし応募してね。

★イラスト

サイズは問いません。声優さん自身やキャラクタのイラストを募集します。白黒で描いてくれるとベスト。

★公開質問箱

送られてきた読者からの質問を声優さんにバシバシ答えてもらうコーナーです。みんなからのスルドい質問を待っているぞ。

2月号　横山智佐さん

第1回は2月号（12月27日発売）に掲載します。お便りのあて先は、下記の住所の『声優ホットライン横山智佐○○○係』まで。締め切りまでの期間がかなり短いけど、気合いの入ったお便りをまってるぞ。掲載めざしてガンバッて投稿してね。

締め切り：12月12日必着

3月号　久川綾さん

第2回は3月号（1月30日発売）に掲載します。お便りは下記の住所の『声優ホットライン久川綾○○○係』まで送ってね。募集時期が第1回と重なっているので、かなり大変だけど、みんなの力の入った投稿を待ってるぞ。

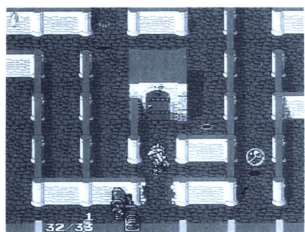
締め切り：12月26日必着

あて先　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンファン編集部

PC ENGINE 最新 DATA BANK

9月30日から10月28日までの売り上げBEST10と、12月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。また、今月から中古ソフトの動向をお伝えする。

月間売り上げBEST10

半年以上、毎月首位が入れ替わるめまぐるしい動きを見せているヒットチャート。今月もまた激しい展開となった。発売日が近くなるにつれ、前人気のランクがどんどん下がっていった『女神天国』だが、ギャルゲーの強さを見せつける結果に。ポイント数をみても先月の『誕生　デビュー』同様にダントツ。新作以外では『天外魔境　風雲カブキ伝』や、『ドルアーガの塔』が突然のように登場。これは小売店が破格値で販売をおこなったことによるものだろう。来月は、久々に新作の数が多くなるので、さらに目が離せなくなりそうだ。

⬆話題を呼んだわりにゲーム通信簿のランクが低かった「ドルアーガの塔」

9／30〜10／28の新作

9／30　サークIII
ドラゴンハーフ
女神天国
10／21　スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争
バステッド
10／28　卒業写真／美姫
ブラッド・ギア

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
1	初	女神天国	1315	NECホームエレクトロニクス／ロールプレイング '94年9月30日発売／7800円／スーパーCD-ROM²
2	初	スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争	536	レイ・フォース／ロールプレイング '94年10月21日発売／9600円／スーパーCD-ROM²
3	初	ドラゴンハーフ	473	マイクロキャビン／ボードゲーム '94年9月30日発売／7800円／スーパーCD-ROM²
4	1	誕生　デビュー	443	NECアベニュー／シミュレーション '94年9月22日発売／7800円／アーケードカード両対応
5	初	サークIII	350	NECホームエレクトロニクス／アクションRPG '94年9月30日発売／7800円／スーパーCD-ROM²
6	ー	3×3EYES　三只眼變成	270	NECホームエレクトロニクス／アドベンチャー '94年7月8日発売／8800円／アーケードカード両対応
7	5	ぷよぷよCD	240	NECアベニュー／パズル '94年4月22日発売／5600円／スーパーCD-ROM²
8	ー	天外魔境　風雲カブキ伝	133	ハドソン／ロールプレイング '93年7月10日発売／7800円／スーパーCD-ROM²
8	ー	ドルアーガの塔	133	ナムコ／アクション '92年6月26日発売／6800円／スーパーCD-ROM²
10	3	ボンバーマン'94	130	ハドソン／アクション '93年12月10日発売／6800円／Huカード

読者の声

本誌アンケートハガキのフリースペースより抜粋

- 何度でも遊べるおいしいソフトだと思う　（宮崎県／Nクン）
- 着せ替えは最高／　いろんな服を着せて楽しんでます　（奈良県／Kクン）
- 学校から帰って来て毎日プレイし、2週間かかった　（埼玉県／Sサン）
- 「ブーケ」というアイテムがなくて苦労している…　（福島県／Hクン）
- 「パステル城」の攻略をだれか教えてくれ〜　（香川県／Nサン）
- 一度クリアすると飽きるけどなかなか良かった　（埼玉県／Kクン）
- あああっ、とため息がでるほどグラフィックが良かった　（岡山県／Hクン）
- もうちょっとロープレの感じをだして欲しかった　（栃木県／Sクン）

表の見方　ポイントは、㈱あくと、㈱メッセサンオーをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

※先月号の月間売り上げベスト10では、調査対象店からいただいたデータの一部に9月30日までのデータが含まれていたため、「サークIII」が9位となっていました。しかし、実際の発売日は9月30日であったため、「サークIII」は今月初登場となり、先月9位は「ぽっぷるメイル」、10位は90ポイントの「ドラゴンナイトIII」となります。

前人気BEST10

今月は上位3タイトルは変動ナシ。先月初登場1位となった『風の伝説ザナドゥII』。タイトル発表直後のためかと思われたが、今月もほぼ同様の得票数を確保した。また、初登場こそないものの、『アルナムの牙～』や『ロードス島戦記II』など、発売日が近くなるにつれ、人気が上昇したソフトが目につく。

ベスト10外での動きでは、FXソフトに注目したい。『卒業IIFX』は6位から12位にランクダウンしてしまったが、『バトルヒート』は14位に初登場している。ちなみに、『TEAM INNOCENT』はすぐ下の15位にランクされていた。

順位	前回順位	タイトル	得票	データ
1	1	風の伝説ザナドゥII	221	日本ファルコム 開発状況40%
2	2	卒業II ネオ・ジェネレーション	194	リバーヒルソフト 開発状況100%
3	3	天外魔境III	168	ハドソン 開発状況10%
4	11	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説	141	ライトスタッフ 開発状況100%
5	4	聖夜物語	128	ハドソン 開発状況80%
6	5	餓狼伝説SPECIAL	120	ハドソン 開発状況100%
7	14	ロードス島戦記II	107	ハドソン 開発状況100%
8	8	プリンセスメーカー1	104	NECホームエレクトロニクス 開発状況100%
9	7	銀河お嬢様伝説ユナ2	83	ハドソン 開発状況70%
10	16	愛・超兄貴	72	日本コンピュータシステム 開発状況80%

以下、**魔導物語I 炎の卒園児、卒業IIFX、レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編、バトルヒート**と続く

今月のPICK UP

発売日も間近に迫り、大きくランクアップした『アルナムの牙～』。今年8月に18位で初登場して以来、毎回15位前後をキープしていたが、ベスト10にランクインしたのは今回が初めて。先月号の本誌で、このゲームのおもなストーリーやシステムの紹介がされたことも原因していると思われる。来月以降、月間売り上げベスト10でどれだけ上位に食い込むのか注目したい。

移植希望BEST10

全体的に今月は票がかなり割れたため、1位から10位までの得票差はいつもほど開きがない。1位の『ポリスノーツ』と、2位の『ああっ女神さまっ』以外は、どのタイトルが上位にきてもおかしくない結果となった。そのなかで目立ったものといえば、先月本誌「移植の泉」で取りあげた、4位の『天地無用！ 魎皇鬼』。また、同票4位の『ぷよぷよ通』だ。どちらもベスト10外からいきなりの上位となっている。

また、今後SNKからの移植は一切ないと先月もお伝えしたが、そのせいかSNKソフトが2タイトルともランクダウンしている。

順位	前回順位	タイトル	得票	データ
1	1	ポリスノーツ	91	コナミ／パソコン アドベンチャー
2	2	ああっ女神さまっ	83	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
3	9	ラングリッサーII	43	日本コンピュータシステム メガドライブ／シミュレーション
4	14	天地無用！ 魎皇鬼	40	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
4	18	ぷよぷよ通	40	コンパイル／業務用 パズル
6	3	サムライスピリッツ	37	SNK／業務用 アクション
7	7	スーパーストリートファイターIIX	35	カプコン／業務用 アクション
8	5	スレイヤーズ	32	バンプレスト／パソコン ロールプレイング
9	10	アイドルプロジェクト	29	ケイエスエス／パソコン シミュレーション
10	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	27	SNK／業務用 アクション

以下、**ドラゴンナイト4、英雄伝説III もうひとつの英雄たちの物語 白き魔女、スーパーリアル麻雀PV、豪血寺一族2**と続く

今月のPICK UP

今年9月に業務用で登場したばかりの『ぷよぷよ通』。今月はいきなりの4位と大健闘した。前作と比較して、敵キャラが32体に増えたり、新種のおじゃまぷよが追加されたりとより難しくなったこのゲーム。コンパイルでは、移植の可能性に関しては今のところ考えてはいないそうだ。また、今年の12月2日にはメガドライブ版が発売されることが決定している。

中古ソフトの動向

今月からはじまったこのコーナー。前号の本誌「月間売り上げベスト10」にランクされたソフト、10タイトルの中古価格を取りあげる。読者のみんなが、これからソフトを買う（売る）目安になれば幸いである。

右の表に書かれた価格は、株式会社メッセサンオー（東京本店）のもので、販売価格は税別、買取価格は税込で表記されています。
〔問い合わせ先〕株式会社 メッセサンオー
03-3255-3451

タイトル	販売価格	買取価格	タイトル	販売価格	買取価格
誕生 デビュー	3200円	2400円	アドヴァンストV.G.	2980円	1800円
マッドストーカー フルメタルフォース	3600円	2500円	美少女戦士セーラームーン	3980円	2800円
GS美神	4400円	3000円	ストライダー飛竜	2980円	1600円
ボンバーマン'94	780円	400円	サークIII	3980円	2800円
ぷよぷよCD	3400円	2200円	ぽっぷるメイル	4500円	3000円

※表の10タイトルは、PCエンジンファン12月号で、月間売り上げベスト10に掲載されたものです。

ソフト合計60本!!

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者プレゼント

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号(①～⑥)を1つ書き(記入欄はハガキ裏の右上)、下記のアンケートに答えて(回答欄はハガキ裏)50円切手を貼ってポストまで/ 応募の締め切りは12月26日(必着)。当選者の発表は'95年1月30日発売の3月号でおこないます。

今月のプレゼント 各10名様

①餓狼伝説SPECIAL
②新日本プロレスリング
③とらべらーず! 伝説をぶっとばせ
④藤子・F・不二雄の21エモン
⑤ボンバーマンぱにっくボンバー
⑥マージャンソード

アンケート

1 あなたの学校(職業)を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1 小学校　2 中学校　3 高等学校　4 大学　5 専門学校　6 会社員　7 その他

2 あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1 男　2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号をすべて書いてください。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジン、PC-FXなどのゲームを表4から2つ選び、3ケタの数字で番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

14 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

15 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1 新作ソフトの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 ウルテクが知りたかった。
4 読者ページが読みたかった。
5 新作ソフトの発売情報が知りたかった。
6 攻略の記事が読みたかった。
7 毎月定期的に購入しているので。
8 その他。

16 PC-FX本体についてあてはまるものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
1 購入を予定している。
2 しばらく様子を見て検討。
3 購入予定はない。

17 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128(セーブくん)
3 マルチタップ
4 アーケードパッド(アベニューパッド6)
5 ファイティングスティックPC(ファイティングスティックマルチ)
6 なし

18 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
1 業務用
2 パソコン
3 メガドライブ
4 ファミコン
5 スーパーファミコン
6 セガサターン/スーパー32X
7 3DO
8 プレイステーション
9 その他

19 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

11月号プレゼント当選者発表(敬称略)

卒業II ネオ・ジェネレーション
北海道/石川 美穂・25歳　和歌山/宮下 雅人・16歳
宮 城/佐藤 大輔・16歳　岡 山/粟井 俊雄・15歳
愛 知/渡辺 久志・17歳　広 島/三原 辰司・30歳
大 阪/小梶 正寛・15歳　熊 本/古澤伸太郎・15歳
兵 庫/桐谷 龍也・18歳　鹿児島/瀬涯 聡・16歳

ザ・ティーヴィーショー
青 森/田村 城司・16歳　東 京/近 俊宏・19歳
秋 田/細川 竜太・23歳　静 岡/片岡 真信・20歳
山 形/梅津 清彦・23歳　京 都/洞ヶ瀬崇継・18歳
埼 玉/有坂 通・19歳　大 阪/西篠 晶彦・14歳
千 葉/松崎 直也・17歳　香 川/高尾 明宏・21歳

スタートリング・オデッセイII
青 森/楠美 誠・17歳　愛 知/谷 将英・16歳
茨 城/成島 潔・17歳　京 都/背戸 和寿・14歳
群 馬/中山 弘貴・18歳　兵 庫/門田 善之・17歳
埼 玉/我妻 道晃・21歳　岡 山/西明寺 健・17歳
千 葉/高屋佳代子・22歳　熊 本/杉山 雄二・26歳

卒業写真/美姫
茨 城/早川 孝・22歳　大 阪/羽野 正人・15歳
千 葉/小林 真・17歳　/見吉 勇治・19歳
東 京/川島 広輝・14歳　鳥 取/山田 満・13歳
長 野/片山 貴博・22歳　広 島/吉田 浩士・24歳
静 岡/岸 大樹・14歳　徳 島/西口功一郎・20歳

電脳天使 デジタルアンジュ
北海道/千葉 泰雄・15歳　長 野/高橋 賢信・17歳
茨 城/佐怒賀 司・18歳　大 阪/草開 一也・24歳
埼 玉/高田 雅朗・22歳　兵 庫/石塚由紀子・17歳
千 葉/木下 悟・19歳　鳥 取/山本 裕司・17歳
神奈川/鍋島 隆司・16歳　広 島/中西 孝行・24歳

ハイパーウォーズ
宮 城/古屋 治・19歳　長 野/宮本 和仁・21歳
埼 玉/小田切 卓・10歳　愛 知/玉田 靖雅・18歳
/田口 和俊・15歳　三 重/杉野 仁・16歳
千 葉/鎌田 卓也・19歳　京 都/酒見 綱宏・19歳
新 潟/渡辺 圭介・14歳　山 口/吉田 一郎・19歳

※1. 雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2. 商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

表1　今号の記事

No.	表1　今号の記事
01	(完成披露)卒業IIＦＸ
02	(ＦＸ超新作速報)全日本女子プロレス　クイーンオブクイーンズほか
03	(総力特集)プリンセスメーカー1
04	(新作情報)メタルエンジェル2
05	(新作情報)とらべらーず/　伝説をぶっとばせ
06	(新作情報)ボンバーマンぱにっくボンバー
07	(話題作追っかけ特報)銀河お嬢様伝説ユナ2
08	(話題作追っかけ特報)マージャンソード　プリンセスクエスト外伝
09	(話題作追っかけ特報)姐
10	(超新作速報)同級生
11	(超新作速報)天外魔境　カブキ一刀涼談
12	(超新作速報)ドラゴンナイト&グラフティ
13	(超新作速報)セクシーアイドル麻雀　野球拳の詩
14	(超新作速報)プリンセスメーカー2
15	(攻略大全ＸＸ)卒業II　ネオ・ジェネレーション
16	(攻略大全ＸＸ)餓狼伝説SPECIAL
17	(攻略大全ＸＸ)コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説　激闘編
18	(攻略大全ＸＸ)アルナムの牙　獣族十二神徒伝説
19	(攻略大全ＸＸ)ゲッツェンディーナー
20	(攻略大全ＸＸ)Jリーグ トリメンダスサッカー'94
21	(攻略大全ＸＸ)美少女戦士セーラームーン　Collection
22	(攻略大全ＸＸ)ロードス島戦記II
23	魔導倶楽部　Vol.5
24	移植の泉
25	READER'S LAND
26	クリエイターズルーム
27	インフォスクラム
28	声優ホットライン
29	PC ENGINE DATA BANK
30	アフレコScramble
31	(コミックス)　魔導物語　ルルーの大奮闘編　第6回
32	UL-TECH Wonder Land
33	新作発売カレンダー

表2　雑誌名

No.	表2　雑誌名
01	電撃PCエンジン
02	ファミリーコンピュータマガジン
03	週刊ファミコン通信
04	ゲームオン/
05	覇王
06	必本スーパー/
07	㊙スーパーファミコン
08	The　スーパーファミコン
09	電撃スーパーファミコン
10	BEEP/メガドライブ
11	サターンFAN
12	セガサターンマガジン
13	THEプレイステーション
14	プレイステーションマガジン
15	V　JUMP
16	LOGIN
17	コンプティーク
18	電撃王
19	MSX・FAN
20	3DO　マガジン
21	マイコンBASICマガジン
22	CD-ROMパラダイス
23	ゲームブラフト
24	ゲームチャージ
25	ゲーム遊II
26	Game Walker
27	ゲーメスト
28	パワーゲーマー
29	バーチャル・アイドル
30	コロコロコミック
31	コミックボンボン
32	月刊マンガボーイズ
33	月刊キャプテン
34	月刊少年エース
35	週刊少年ジャンプ
36	週刊少年サンデー
37	週刊少年マガジン
38	週刊少年チャンピオン
39	その他

表3　機種名

No.	表3　機種名
01	ファミコン(ファミコンタイトラーを含む)
02	ディスクシステム
03	ツインファミコン
04	スーパーファミコン
05	ゲームボーイ
06	ウルトラ64
07	バーチャルボーイ
08	PCエンジン(コアグラフィックスI・II、シャトルを含む)
09	PCエンジン　スーパーグラフィックス
10	CD-ROM²システム
11	スーパーCD-ROM²
12	PCエンジンDUOシリーズ(DUO-R、DUO-RX)
13	PCエンジン　LT
14	PCエンジン　GT
15	スーパーシステムカード
16	アーケードカードDUO/アーケードカードPRO
17	メガドライブ(メガドライブ2)
18	MEGA-CD(MEGA-CD2)
19	ゲームギア
20	MEGA-JET
21	ワンダーメガ(ワンダーメガ2)
22	TERA DRIVE
23	PC-FX
24	セガサターン(V・サターン)
25	スーパー32X
26	プレイステーション
27	MSXシリーズ(MSX,MSX2,MSX2+,MSX2turboR)
28	PC-9801/8801シリーズ
29	PC-9821シリーズ
30	FM TOWNS(マーティー、マーティー2を含む)
31	DOS/V機
32	マッキントッシュシリーズ
33	NEO・GEO
34	NEO・GEO　CD
35	LYNX
36	レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
37	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
38	3DO(REAL、REAL II、TRY)
39	その他
40	何も持っていない
41	特に買いたくない

表4　ゲーム名

No.	表4　ゲーム名
	………PCエンジン………
001	愛・超兄貴
002	悪魔城ドラキュラX　血の輪廻
003	アドヴァンストV.G.
004	姐
005	アルナムの牙　獣族十二神徒伝説
006	アンジェラス2　ホーリーナイト
007	イースIV　The Dawn of Ys
008	イースI・II
009	栄冠は君に　高校野球全国大会
010	エメラルド ドラゴン
011	カードエンジェルス
012	風の伝説ザナドゥ
013	風の伝説ザナドゥII
014	餓狼伝説2
015	餓狼伝説SPECIAL
016	銀河お嬢様伝説ユナ2
017	クイズアベニューIII
018	空想科学世界ガリバーボーイ
019	ゲッツェンディーナー
020	GS美神
021	コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説　激闘編
022	サークIII
023	3×3EYES　三只眼變成
024	ザ・ティーヴィーショー
025	雀神伝説
026	Jリーグ トリメンダスサッカー'94
027	新日本プロレスリング'94　バトルフィールド イン 闘強導夢
028	スーパーシュヴァルツシルト2
029	スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争
030	スチーム・ハーツ
031	ストライダー飛竜
032	SNATCHER
033	スプリガンmark2　リ・テラフォーム・プロジェクト
034	スペースファンタジーゾーン
035	聖夜物語
036	セクシーアイドル麻雀　野球拳の詩
037	卒業写真/美姫
038	卒業II　ネオ・ジェネレーション
039	ソリッド フォース
040	ソル：モナージュ
041	誕生　デビュー
042	天外魔境II卍MARU
043	天外魔境III
044	天外魔境　カブキ一刀涼談
045	天外魔境　風雲カブキ伝
046	電脳天使　デジタルアンジュ
047	同級生
048	ときめきメモリアル
049	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
050	ドラゴンナイト&グラフティ
051	ドラゴンナイトIII
052	ドラゴンハーフ
053	ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説
054	とらべらーず/　伝説をぶっとばせ
055	熱血レジェンド　ベースボウラー
056	ハイパーウォーズ
057	バスティール2
058	バステッド
059	パロディウスだ/
060	美少女戦士セーラームーン
061	美少女戦士セーラームーン　Collection
062	ファイプロ女子憧夢超女大戦　全女vsJWP
063	藤子・F・不二雄の21エモン　めざせ/　ホテル王
064	ぷよぷよCD
065	ブラッド・ギア
066	プリンセスメーカー1
067	プリンセスメーカー2
068	ぽっぷるメイル
069	ボンバーマンぱにっくボンバー
070	マージャンソード　プリンセスクエスト外伝
071	マジカルチェイス
072	マッドストーカー　フルメタルフォース
073	魔導物語I　炎の卒園児
074	ミサイルファイター(仮称)
075	女神天国
076	メタルエンジェル2
077	もってけたまご
078	モンスターメーカー　神々の方舟
079	YAWARA/2
080	ラストハルマゲドン
081	Linda³
082	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト　団体経営編&新人デビュー編
083	レニーブラスター
084	ロードス島戦記II
	………PC-FX………
085	お嬢様捜査網（仮称）
086	オリジナルRPG（仮称）
087	キューティーハニー(仮称)
088	紺碧の艦隊
089	上海　万里の長城
090	全日本女子プロレス　クイーンオブクイーンズ
091	卒業IIＦＸ
092	TEAM INNOCENT
093	バーチャルインベーダー（仮称）
094	パチンコ(仮称)
095	バトルヒート
096	ペブルビーチの波濤(仮称)
097	麻雀(仮称)〔ナグザット〕
098	麻雀(仮称)〔日本物産〕
099	麻雀悟空　天竺（仮称）
100	マスターズ(仮称)
101	野球(仮称)
102	リターン・トゥ・ゾーク(仮称)
103	ルナティック・ドーン(仮称)
104	レーシング(仮称)
	………LD-ROM²………
105	ヴァジュラ弐
106	GOKU
107	美リュージョンコレクション　坂木優子
108	美リュージョンコレクション　渡辺美奈代
109	美リュージョンコレクション3(仮称)
110	ブルー・シカゴ・ブルース
111	メロンブレイン

アンケートに答えるうえでの注意

1. 記入はていねいに、しっかりと

回答はコンピュータ処理をしますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください（ボールペンの赤や色鉛筆は不可）。

2. 数字は1つのワクに1文字

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。1つのマスに2ケタ以上の数字を記入しないでください。

悪い例：□□10　良い例：010

3. 間違えやすい数字に注意

コンピュータ処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：　良い例：14

4. 郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。また、電話番号も必ず記入してください。

5. 移植希望のアンケート項目は正確に

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので注意して記入してください。

鋼鉄のよろいをまとい戦いに挑む少女を育てよう

METAL ANGEL 2 メタルエンジェル2

スーパーCD-ROM²

メーカー名:パック・イン・ビデオ
発売予定日:'95年1月20日
予定価格:8900円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

'93年9月に発売された『メタルエンジェル』の続編。女のコを育成する点は変わらないが、システムが一新されている。今回は育成システムを中心に、キャラを強く育てるために必要な要素を紹介する。

近未来世界で1人の少女を格闘王(チャンピオン)に育て上げるのだ!!

プレイヤーが雇われ監督となり、フルメタルバトルと呼ばれる格闘技の選手を育てていく育成シミュレーション。3年という期間のなかで1人の女のコを鍛えていき、チャンピオンにするのが目的だ。

シナリオやイベントも豊富に用意されていて、プレイヤーを飽きさせない。しかも年頃の女のコが相手なので、気苦労も多いのだ。

今回は1人を徹底して鍛えていく。どんなドラマが待っているのだろう

期限は3年!! バトルに勝ってランキングアップ

3人の新人選手のなかから1人を与えられたら、さっそく育成開始。どんどん鍛えて強く育てて、試合に挑もう。自分より上位の選手を倒せば、その順位にランキングアップする。上位選手は当然ながら強いので、倒すのも大変だ。

新人戦開会式。ここからスタートするのだ

ゲームの流れ

- 育成
  - ●トレーニングを行う
  - ●スーツを強化する
  - ●選手に休暇を与える
- 上位の選手に挑戦する
  - ●下位ランキング選手からの挑戦もある
- 2週間後
- バトル
  - ●コマンドを駆使し選手に指示を出す
  - ●どちらかの体力がゼロになれば試合終了
- 勝 → ランキングアップ / 負 → 育成へ
- ランキングアップ
  - ●毎月の収入が増えていく
  - ●さらに上位の選手に挑戦できる
- ◎一定のランキングに上がる
- ◎特定のキャラを倒す
- イベント発生
  - ●前作のキャラも登場してくる
  - ●必殺技の伝授もある

アイキャッチ

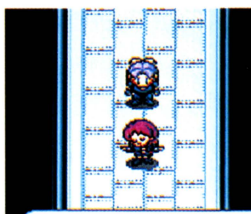
収入のカギはランキング

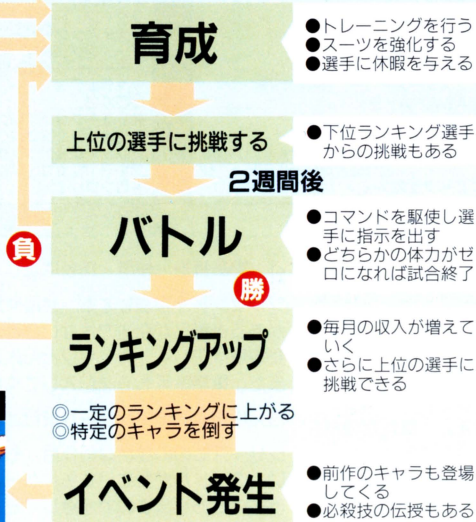
選手の育成にかける経費は、月の最初に雇い主から支払われる。上位選手に勝ち、ランキングを上げていくことにより収入は上がる。収入が上がればさらなる鍛練もスーツの強化もできるのだ。

小田桐課長。毎月経費を渡してくれる人だ

イベントはキャラにより変化

キャラが強くなり、一定の条件を満たすとイベントが起こる。内容はキャラによって異なり、新たな目的を見つけたり、ライバルが登場してきたりするぞ。また前作のキャラが出てきて必殺技を伝授してくれるイベントもあるのだ。

2頭身のキャラが動いてしゃべるイベントは、なかなか面白いぞ。

あれ、チャンピオンが彩ちゃんに何の用なの

ケーキ屋さんでの風景。接近戦のお話をしてます

監督の性格検査結果で育てる選手が決まる

選手を選ぶのは自分ではなく雇い主。自分の名前や血液型、星座を入力した後、いくつかの個人的な質問をされる。その結果をもとに、3人のうち1人が与えられるのだ。選手が気に入らなければ、何度でもやり直すことができる。

桜小路(さくらこうじ) 彩(あや)

空想癖(へき)があるというわさのお嬢様

天堂(てんどう) リカ

負けず嫌いな体育会系の熱血少女

森園(もりぞの) 遥(はるか)

ドジで物忘れが多いけど、それも魅力かな

監督として1週間ごとに選手の練習メニューを組む

ゲームの流れは1週間単位。監督は週の初めに選手の状態を把握し、それに合わせてその週の予定を組んでいくことになる。

ここでは監督として、どんなことを選手にしてあげられるのかを紹介していく。

トレーニング中。努力と根性で強くなれ！

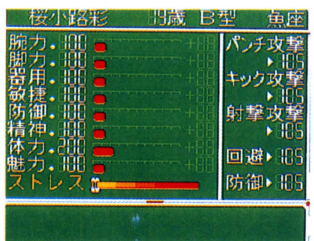
監督&コーチ陣で選手を鍛える

実際に選手を鍛えるのは監督と7人のコーチ陣。監督は選手の魅力と体力を鍛え、コーチ陣は各自の教育方針にのっとり、腕力や脚力、すばやさなどの鍛練を行う。

監督は選手に必要な練習メニューを組んでいるコーチを選び、お金を払ってトレーニングしてもらうことになる。また、選手に休息を与えるのも監督の役目なのだ。

選手の状態の把握

選手の状態を表示するのがパラメータ画面である。腕力、脚力、器用さなど、各ゲージごとに選手の強さが一目で確認できる。

特に気をつけたいのが体力とストレスのゲージ。体力がなくなると病気になったり、ストレスがたまると不機嫌になって練習を休んでしまったりすることがある。

これが選手のパラメータ画面。これからの鍛練しだいで変化していく

練習で疲れていたので休暇を与えたら、勉強してる。よし、気に入った!! 次は旅行に行かせてあげよう

スーツを改良する

監督は、選手の能力を上げるだけでなく、選手の着用するスーツを強化することもできる。

スケジュールを組むのと同様に、週の初めに1回、強化したいパーツにお金をかけていく。腕、足、胴体と、強化部分によりさまざまなパワーアップが可能となる。

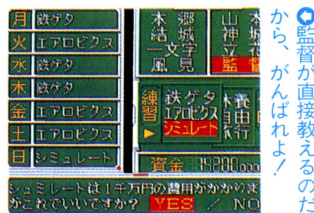
パーツを買い替え、スーツの強化

コーチに頼んで鍛える

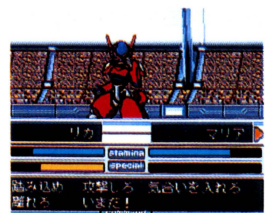
コーチを頼むと、金額別に松・竹・梅のコースを選ぶことになる。高額なコースほどコーチは厳しく鍛えてくれて、選手のパラメータがグンと伸びる。しかし、そのぶん負担も大きく、体力が大幅に減り、ストレスもたまるのだ。安いコースなら、その逆で練習が軽い。

コーチ	教育方針
本郷	バランスよく鍛える
結城	腕力を重点的に鍛える
一文字	脚力を重点的に鍛える
風見	器用さを重点的に鍛える
山本	すばやさを重点的に鍛える
神城	防御力を重点的に鍛える
立花	精神力を重点的に鍛える

監督みずから鍛える

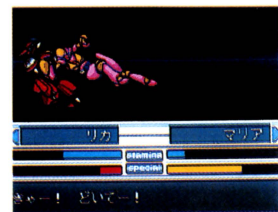
監督自身が実行できる鍛練のコマンドは、鉄ゲタとエアロビクスの2つ。それぞれ選手の体力と魅力を上げてくれる。また、コンピュータと模擬戦を行う、シミュレートという特殊な項目もある。

監督が直接教えるのだから、がんばれよ！

いざバトル!! 監督の指示で選手は動く

バトルは試合決定の2週間後に行われる。実際に戦うのは選手なのだが、監督は逐一指示をしなければならない。接近戦ならキックなのかパンチなのか、敵が攻撃をしてきたのなら、ガードなのか反撃なのかなどを選択していくのだ。

この画面で選手に行動を指示するのだ

タイミングを計って攻撃

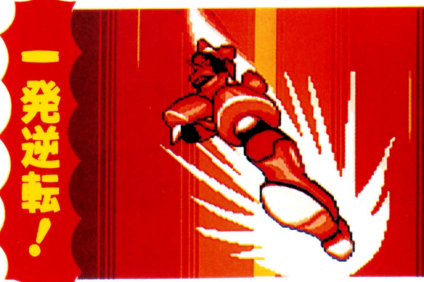
相手を攻撃するには自分のゲージが青になるまで待たなければならない。それは敵も同じで、やはり相手側のゲージが青くなるまで何もしてこない。双方とも1回攻撃すると色が変わって、再び青くなるまで自分からの攻撃はできないのだ。当然、ゲージ回復が早い方がより多く攻撃を仕掛けられる。

左の◁が自分のゲージ

攻守をアニメで表示

気合いをためて必殺技！

キャラは気合いをためて大技を出すことができる。攻撃をせず、「気合いをいれろ」を選択し、一定量たまれば出せるのだ。必殺技を伝授されれば、アニメとともにすさまじい技が出るようになるぞ。

気合い爆発で必殺技だ！ この一撃がフルメタルバトルの歴史を変える

キャラクタアクションがアップテンポな小気味のよい冒険記

スーパーCD-ROM²
メーカー名:ビクターエンタテインメント
発売予定日:12月29日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

コミカルなロールプレイングゲーム『とらべらーず／ 伝説をぶっとばせ』。今回は、このゲームの特徴あるシステムおよび戦闘シーン。さらに、全3章のうち、第1章の物語の展開を重点に紹介する。

フィールドキャラが所狭しと動きまくるコミカルRPG

このゲームは剣士のウフルがリーダーのトラベラーズ(冒険者)の物語だ。そしてその仲間に、魔導士のラエル、魔法剣士のリザード、僧侶のソフィアの3人がいる。

イベントシーンと、戦闘シーンで、フィールドキャラがちょこまかと動きまくるのが特徴だ。また、物語は全体的にコミカルな雰囲気で展開をしている。

ポジクルの街の冒険者組合。ここで冒険の計画を立てて旅に出発する

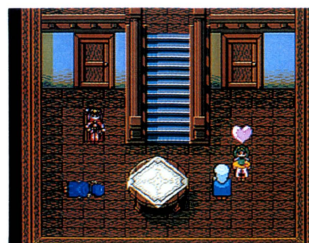
フィールド画面での一行。プレイ中での移動はこの画面となる

ビジュアルなしの人形劇風で物語が展開

このゲームは近頃あまり見かけなくなった、アニメ風のビジュアルシーンがまったくないゲームだ。その代わりフィールドキャラがイベント時にはまるで人形劇のように細かく動き回る。そのために普通のRPGと違和感はない。

パソコン上で出してもらったキャラパターン。これはほんの一部だ

豊富な動きのパターン

写真なのでわかりにくいが、実際は声に合わせて人形劇のように動く

オープニングの1シーン。ソフィアがリザードにお茶を出している

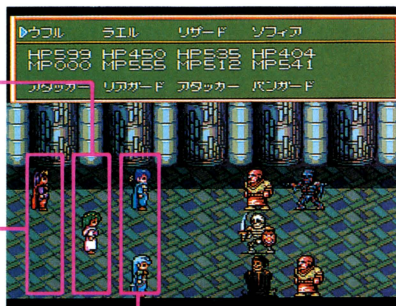
3列で戦うちょっと珍しい戦闘シーン

このゲームは3列で戦う戦闘シーンだ。縦のラインは直接攻撃のできるアタッカー、魔法などで補助をおこなうバンガード、リアガードがある。そして、上・中・下の横3列にも意味がある。直接攻撃では敵が同じ横の列にいなければ攻撃を加えることはできない。位置の変更をしたいときは「隊列」コマンドで変えることができる。

バンガード　魔法での攻撃や防御をおこなう。直接攻撃はできないが、弓などの間接攻撃は可能。

リアガード　バンガードと比べ特に変わらないが、敵からの距離が遠いので、直接攻撃は受けにくい。

人形劇のような感じの戦闘シーン

アタッカー　すべての攻撃が可能な場所。ここは特にHP（ヒットポイント）の高いキャラの配置場所だ。でなければ敵の直接攻撃で思わぬダメージを受けてしまうことがある。また、特殊攻撃を除く剣の攻撃では、同じ横のラインの上でなければ攻撃ができない。また、プレイ中いつも「隊列」で配置を変えることもできる。

ウフルの特殊攻撃

戦闘中に主人公のウフルのみ2種類の特殊攻撃ができる。通常の特殊攻撃は「大技攻撃」を、ボス戦のときのみは特殊攻撃に「必殺技」が加わる。どちらもウフルのHPを消費して攻撃するものだ。もちろん、威力は抜群だ。

閃光剣／

ウフルの「大技攻撃」閃光剣。各ボスを倒すごとに技の名前が変わる

雷神王流星斬／

ボス戦のみ使用できる「必殺技」。とどめにこれら「必殺技」を使う

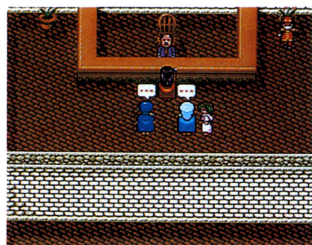
第1章は自己陶酔集団「ぶらっくさたん」を倒す

第１章の目的は海の幸を食べにイセズの港町に行くことだった。しかし、恩師のマティウ教授から途中寄り道をして、キャメロンの市長に会ってくれと頼まれる。

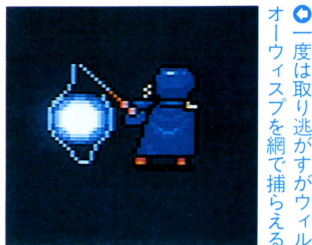
その寄り道がウフル一行に不幸を呼びこんでしまう。この章は、一行が自己陶酔集団「ぶらっくさたん」が関係する事件に巻き込まれ、物語が展開している。

これが、この世界の地図。次の章に進むときにこの画面が現れる

にわとり失そう事件の調査を依頼される

キャメロンの街に到着した一行は教授に言われたとおり市長に会う。そして市長より、失そうしたにわとりの捜索と、にわとりを盗んだ犯人が誰なのかを調べる、といったこれまた変な仕事を押しつけられてしまった。だが、この市長の変な依頼のおかげで、一行の冒険に大きな影響を与える「ぶらっくさたん」が現れてしまう。

市長に依頼された事件処理だが、これをきっかけに物語が展開する

カギを握る人魂を捕獲

にわとり失そう事件の調査を進めていくと、ウィルオーウィスプ（人魂）が関係していることがわかる。そこで、人魂を捕まえられる網を求めてあちこち探しまわる。人魂を捕まえると「ぶらっくさたん」のアジトの一つに行けるぞ。

一度は取り逃がすがウィルオーウィスプを網で捕らえる

ゲストキャラロコとおじいちゃんを捜索

その後は「ぶらっくさたん」のアジトの一つに行って戻ってこないという、おじいちゃんを探すことになる。おじいちゃんの孫のロコを仲間に加えて一時は5人で行動することができる。

アジトの一つに潜入するが、すでにおじいちゃんは別のアジトに移されていた。この事件が解決するとロコとの別れが待っている。

一時仲間になる少年ロコは、プレイヤーキャラとなって共に行動する

「ぶらっくさたん」の陰謀を打ち砕け！

これまでの調査の結果、事件に「ぶらっくさたん」が関わっていることがわかった。このキャメロン地域には、「ぶらっくさたん」のアジトがいくつかある。ウフル一行は調査に向かうが、そこにはボスが待ち構えているのだ。

牧場の村ニコルでの事件。牛が無残な死体となって横たわっている

音速魔獣、エボニーータージオン

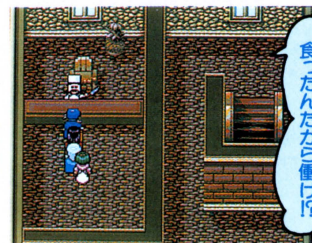
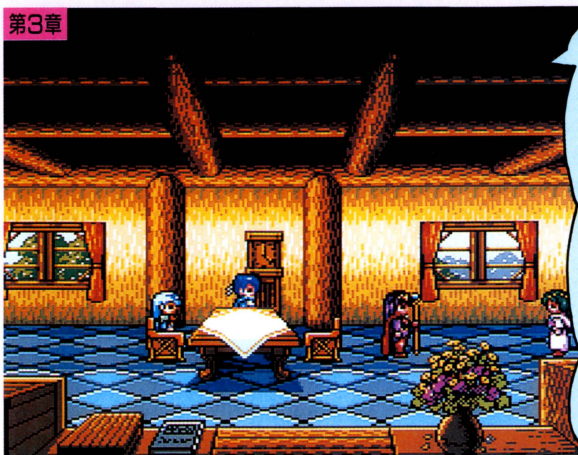
「ぶらっくさたん」首領ジーザゴ

これから先トラベラーズたちが訪れるシーンをちょっと先取り

第１章の冒険旅行は、ウフルたちにとって単なる寄り道にすぎなかった。一行はここからいよいよ海の幸を食べに出発する。

第２章ではイセズの港町で新鮮な海の幸を食べる観光の予定だった。その中でも特にヤツメガニが、めあてとなっている。しかしここでもやっかいな狂竜退治を押しつけられてしまう。だが逆に一行は狂竜を倒すと有名になるので退治をしたくなる。

第３章では温泉旅行の予定が、急に入った知らせである国の国王の結婚パレードの見学に変更となる。その後、ウフルたち一行は、また事件に巻き込まれてしまう。

カニを食べてしまったためここのシェフから狂竜退治を頼まれてしまう

温泉に行きたかったウフルとリザードだが、ラエルたちの強い希望で結婚パレード見物に変更。強引に変えられウフルは困惑ぎみ

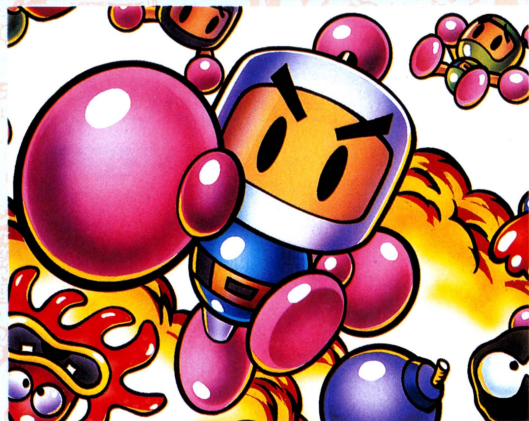
あのボンバーマンが落ちモノパズルになって復活

ぱにっくボンバー ボンバーマン

スーパーCD-ROM²

CD

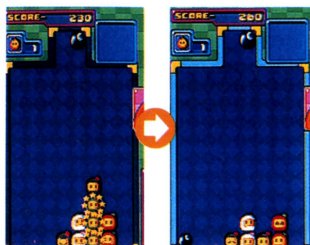
メーカー名:ハドソン
発売予定日:12月22日
予定価格:6800円(税別)
ジャンル:パズル
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大5人)
開発状況:100%

PCエンジンにアクションゲームとしてボンバーマンが初めて登場して約4年。今度はパズルゲームになって帰って来た。誘爆や連鎖と言ったボンバーマンならではの爆弾アイテムを駆使して対戦だ。

ボンバーマンが降ってくる爆裂対戦のパズルゲーム

アクションゲームでおなじみのボンバーマンが、パズルのアイテムになってしまった。このゲームは、上から降ってくるボンバーマン(ボン)を積みながらゲームを進める。出現する爆弾を爆発させオジャマキャラのコゲボンを相手に送ってじゃまをする対戦パズルだ。ボンバーマンが上まで積み上がるとゲームオーバー。

↑カワイイボンたちは最初は元気。でもやがてニコニコ放っておくと下のほうでスヤスヤと眠ってしまう

STEP1 ボンバーマンを並べて消すと爆弾出現

このゲームの基本は、3コ1組で降ってくるボンバーマンを並べて消すこと。タテ、ヨコ、ナナメに同じ色を3コ以上並べるとボンバーマンが消えて下から火無し爆弾が出現する。またボンバーマンを一定数消すごとに火力がアップする。相手を攻撃するには火無し爆弾が必要になってくる。いっぱい消して、たくさん爆弾をためよう。

↑並べると星が出て消えるぞ　↑ポコッと下から爆弾が出現

ボンバーマン

5色のボンバーマンをそれぞれ3コ以上並べると消すことができるのだ

火無し爆弾

攻撃するには不可欠なアイテム。ボンバーマンを消すと出現するのだ

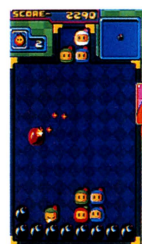
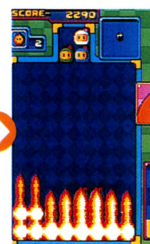
STEP2 火付き爆弾で点火!!

爆弾は下から出現するだけではなく、上から降るものもあるぞ。ボンバーマンが8回降ってくる中の1コが火付き爆弾だ。この火付き爆弾で点火して誘爆させよう。

↑ため込んだ火無し爆弾に…

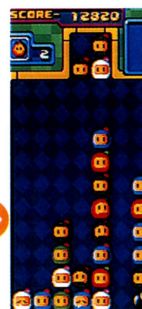
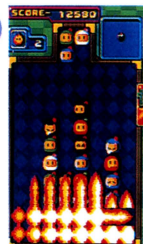
↑点火だぁー。燃えちゃえ!

火付き爆弾

上から降ってくる、唯一の点火可能アイテム。火力で炎の大きさが違う

STEP3 誘爆でコゲボンを送り込む

火力を考慮して、うまく点火しよう。誘爆すると多くの火無し爆弾が消え、その数に応じコゲボンを一気に相手に送り込めるのだ。

コゲボン

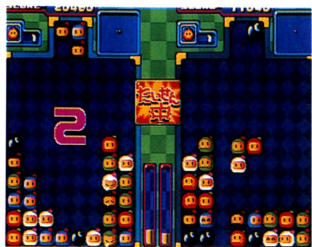
誘爆で火無し爆弾が変化したもの。もう一度燃やし完全燃焼しないと消せないのでジャマ

↑↑このように誘爆して消した火無し爆弾はコゲボンとなって送られる

初心者は「HOW TO PLAY」でお勉強

最初のゲームモード選択画面でHOW TO PLAYを選ぶとパッドの操作方法とゲームのやり方をボンバーマンがわかりやすく説明してくれるぞ。ボンバーマンの声は「うる星やつら」テンちゃん役やハドソンCMでもおなじみの杉山佳寿子さんだ。初めてゲームをする人は、ここでしっかり覚えよう。

↑ボンバーマンが親切に解説

連鎖消しで火無し爆弾が倍増

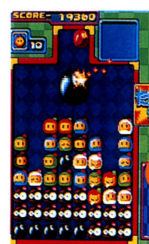
地道にボンバーマンを消して火無し爆弾をためるのもいいが、連鎖をさせれば手っ取り早く多くの火無し爆弾をためることもできる。連鎖して消すとたくさんの火無し爆弾が列をなして出現するぞ。一発逆転も夢ではないが、積み過ぎてしまうと負けるので注意。

ボンバーマンが次々に消えてゆき連鎖した数が画面に表示されるぞ

連鎖の回数が多いほど、ドドッとせり上がる火無し爆弾の数も多いぞ

デカ爆が出現

ボンバーマンを消すと画面中央のデカ爆メーターが少しずつ上昇。いっぱいになるとお助けアイテムのデカ爆が上から降ってきて、積まれたものを吹き飛ばしてくれる。

デカ爆

積み上げられたものを、一定範囲吹き飛ばしてくれるお助けアイテム

ドッカーン!!と派手な爆発で吹き飛ばすぞ

名前のとおりドデカイ爆弾だ。その威力は…

ドクロモードでハチャメチャバトル

ドクロモードとは『ボンバーマン』シリーズ恒例のモード。今回は「みんなでボバる!」で選ぶことができる。このモードではコゲボンの代わりにブロックが出現。このブロックに爆風を当てると、特殊アイテムがランダムに出現し、相手に送り込まれる。自分が有利になるか不利になるかは時の運。

このドクロマークの後に、特殊アイテムマークがランダムに選出

ジャンボなボンバーマンが出てきてじゃまをするので見えないぞ

火無し爆弾が石に変わって消えないよぉ～

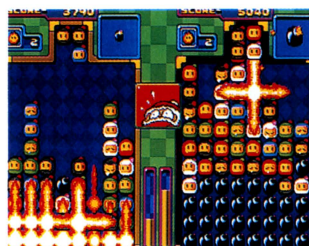
ムムッ、全赤ボンが白ボンに変わった

3つのモードで『ぱにボン』を満喫

このゲームでは遊ぶ人数に合わせて3つのモードが選べる。しかし『ボンバーマン』シリーズのだいごみは、やっぱり多人数の同時プレイ。パズルとなった今回も、そのオモシロさは健在。1人で遊んでいるだけでは、このゲームの本当のおもしろさはわからないぞ。ストーリーモードで慣れたら、友達に対戦を挑もう。

ストーリーモード

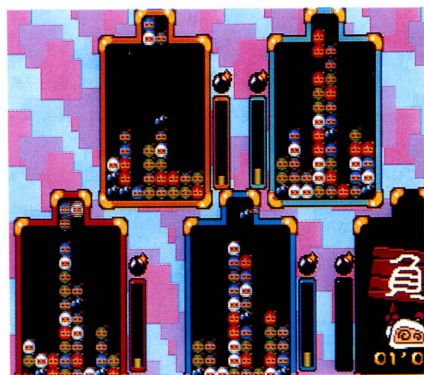
このモードはコンピュータの敵キャラクタと対戦しステージをクリアしていくというもの。さらに難易度もEASY、NORMAL、HARDのなかから選べるぞ。

物語は、惑星ノギスースにやって来た魔王バグラーが、16人の手下を使って世界を荒し回るというもの。全16ステージで構成。

中央で慌てているのは敵キャラだ

浮遊城には強者たちが待ち受ける

みんなでボバる!

最大5人まで対戦が可能なモード。画面中のキャラクタなどが小さくなり、火力表示が省略される以外はシステムにいっさい変更がないのでちゃんと対戦できるぞ。このモードのみ特殊アイテムを使用したドクロモード対戦が可能だ。

ドクロモードではコゲボンの代わりにブロックが出現する

5人対戦のドクロモードはアイテムがどこに出るか予想がつかないゾ

ボバる寺への道

このモードは修行が目的。全50ステージでボンバーマンの消し方から連鎖の数々を実戦特訓。後半では究極の8コ消しや7連鎖など高度なテクニックが要求される。

中国の少林寺を思わせる水墨画。爆弾男とはいったい…?

ボバる寺の修行では口調も厳しい

クリアできたら最短時間にも挑戦

ROM² わくわく声優ランド

アフレコ求めて西東 取材班は今日も行く！

アフレコ Scramble（スクランブル）

みんなの応援のおかげで、無事3回目を迎えることができたこのコーナー。今月もさまざまなジャンルのアフレコ現場での取材を敢行！　それでは声優の仕事場のスタジオへワープ!!

ドラマCD

風の伝説ザナドゥII

メーカー名：キングレコード　商品名：ファルコムスペシャルBOX'95　発売予定日：12月21日
価格：7400円（税込）　収録日：11月6日　収録時間：5時間半

『風の伝説ザナドゥII』のCDドラマ部分の収録をレポート。前作に登場した主要キャラ役の声優がズラリ！　しかし、前作でアルゴス役の梁田清之さんはアルゴスではなく新キャラの黒騎士ランディス役だった。アルゴスはこのドラマには登場しないのだ。また、約1年ぶりに演じる自分のキャラを懐かしがっている人も幾人か見受けられた。

ドラマの内容はほとんど公開されていない『II』のシナリオの序盤をもとに、前作と『II』をつなぐエピソードが盛り込まれたオリジナルストーリーで展開。このドラマを聴くことで、ひと足先に『II』として登場する前作の3年後のアリオスたちの冒険を体験することができるぞ！

出演する声優さんが全員集合。日曜日での収録にもかかわらず、朝11時にはスタジオにみなさん勢ぞろいしていたぞ

声優リスト

①江原正士
②梁田清之
③槐　柳二
④矢尾一樹
⑤塩沢兼人
⑥中村秀利
⑦永野広一
⑧椎名へきる
⑨安藤ありさ
⑩平松晶子
⑪勝生真沙子
⑫山本百合子
⑬小林優子
⑭横山智佐
⑮山口勝平
⑯佐久間レイ

アリオス役　山口勝平

今回のドラマは前作のゲームから3年後という設定なので、多少大人っぽく演じてみましたがいかがでしたでしょうか？　なかなかがんばっているな、と自分では思っているんですけど（笑）。アリオスという役は自分でも好きなので、今回も楽しんでできました。お聴きになる皆さんもぜひお楽しみ下さい。

ダイモス役　江原正士

ダイモスはアリオスの忠臣の臣下として、アリオスの冒険にこれからもお供していくことでしょう。役柄としては堅めの役作りで演じました。これから収録があるであろう、ゲーム中の戦闘シーンに全力をつくしていくつもりなので期待してください。でも、ダイモスの恋物語もあってもいいかなと思ってます。

リュコス役　矢尾一樹

今回のドラマではゲームのときとはちがって出だしと終わりのみの登場なんですが、最後の最後でおいしい役を演じさせていただきました（笑）。いやあ、こんなおいしい役は久しぶりですねぇ。みなさん、今回のドラマCDにリュコス役で登場する何年かぶりのカッコイイ矢尾一樹を楽しんでください（笑）。

メルティナ役　椎名へきる

えー、矢尾さんが演じるリュコスに恋するメルティナという少女を演じさせていただきました。本当に光栄です。CDドラマの最後の最後で登場するんですけど、純情で純粋なメルティナとリュコスの恋の行方はどうなるんでしょうか？　ということで、ファンの皆さんCDドラマを期待して下さいね（笑）。

ヒロイン役の4人の女性声優に囲まれているアリオス役の山口勝平さん。なんとなくうれしそうなのは気のせいかな？　収録中はみなさんの熱演で、大迫力のドラマが展開

販促ビデオ

メタルエンジェル2

メーカー名:パック・イン・ビデオ　収録日:10月31日　収録時間:1時間
※問屋などに配られるプロモーション用で一般にはこのビデオは販売されません。

ナレーションという役柄、たった一人での収録となってしまった冬馬由美さん。たった数分の販促ビデオであっても早めにスタジオに入り、綿密な打ち合わせを繰り返しおこなう熱心な姿が見られた。

暗いスタジオは緊張した雰囲気だったが…

前作の主役天野翔子役の冬馬さん。収録後色紙にサインをしてくれた。収録中の真剣な表情がなごんだ

ブース全景。ノドをうるおす烏龍茶もある

モニター

モニターに販促用のビデオが流れる。画面上部にはタイムカウンターが表示されているのだ。

絵コンテ

冬馬さんが手にしているのは一般的には絵コンテといわれるものだ。打ち合わせの後、絵コンテとストップウォッチを手にブース入りした。テスト録音をおこなうとき、しゃべりながら間合いなどを手持ちの絵コンテに書き込みセリフの速さを調整していた。
「今回は出番が少ないのですが？」との質問に「天野翔子が、おばあちゃんになってもゲームに登場するといいですね」と微笑みながら語ってくれた。

ラジオ

ツインビーパラダイス2

メーカー名:コナミ　放送日:毎週日曜日　文化放送(他4局)　20:30より
公開収録日:10月27日　収録時間:3時間

本誌読者にはおなじみの國府田マリ子さんがパーソナリティを務める「ツインビーPARADISE2」の収録スタジオに潜入。番組の作られる様子をレポートする。
ディレクターや構成作家と、リスナーからのハガキを前ににこやかながら、熱のこもった打ち合わせ。この番組は國府田マリ子さんのトーク部分と、ツインビーたちが活躍するドラマ部分の2部構成になっている。
「リスナーのみんなには番組にぜひ参加してほしい。悩みなんて吹き飛ばして30分間を楽しいものにしたいな。合言葉は…Ｂｅｅ／」と國府田マリ子さんの掛け声から始まった。

ディレクターのおたっきい佐々木さんとリスナーからのハガキを前に打ち合せ中の國府田マリ子さん。番組を作るための貴重な時間にお邪魔してパチリ／

※「ツインビーパラダイス２」は上記の文化放送のほかに、東海ラジオ（毎週月曜22：00より）静岡放送（毎週水曜22：00より）山陽放送（毎週日曜21：30より）新潟放送（毎週日曜23：00より）で放送されています。

OVA

誕生　デビュー

メーカー名:ソニー・ミュージック・エンタテインメント　発売予定日:12月21日
価格:5800円(税込)　収録日:10月19日　収録時間:3時間

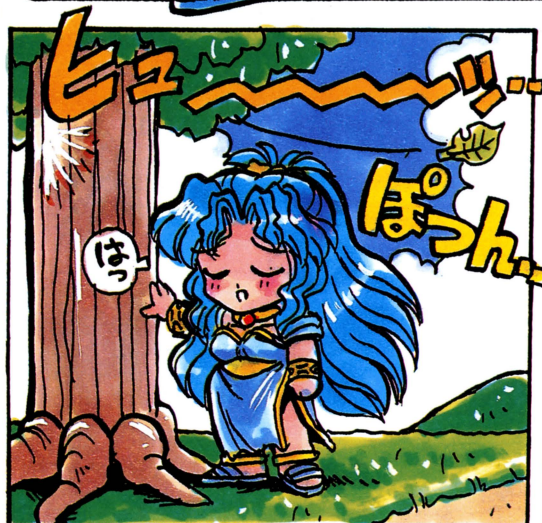
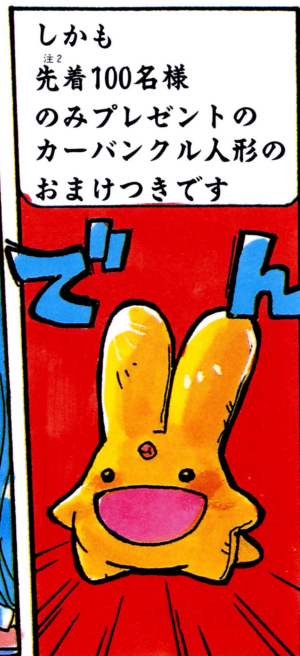
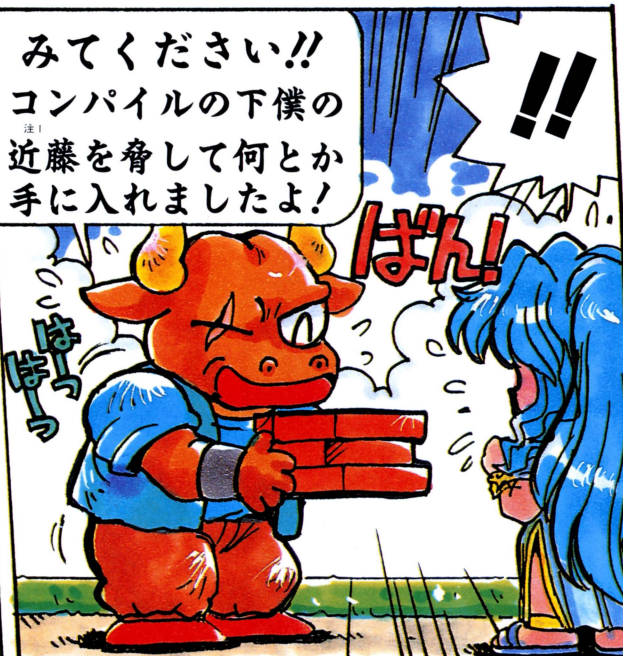
オリジナルアニメビデオ『誕生～Ｄｅｂｕｔ～ｖｏｌ．２』の収録がおこなわれた。藤村さおり、伊東亜紀、田中久美の3人が主演しているドラマという設定で展開するオリジナルストーリーだ。椎名へきるさんが演じる相田幸子というアニメだけのオリジナルキャラも登場する。
2本目のビデオということもあり、収録はスムーズに進み、予定時間を1時間近く余らせて終了した。本編中、田中久美がカラオケで歌うシーンでは、田中役のかないみかさんがその歌を知らないことが発覚。ウォークマンでその歌を聴きながら歌うというハプニングも。また、続編を時代劇やミュージカルドラマでやりたいとみなさん語っていたぞ。

左上が椎名へきる、左下が笠原弘子。右上が冨永みーな、右下がかないみか

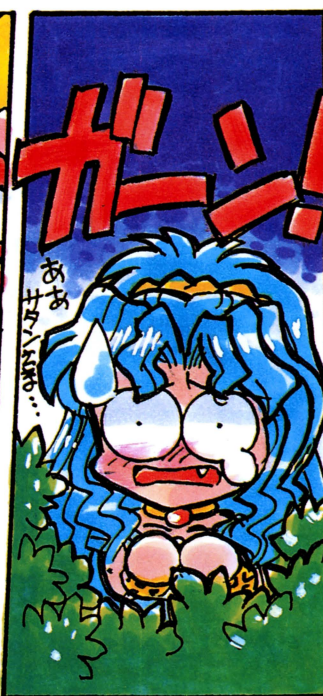
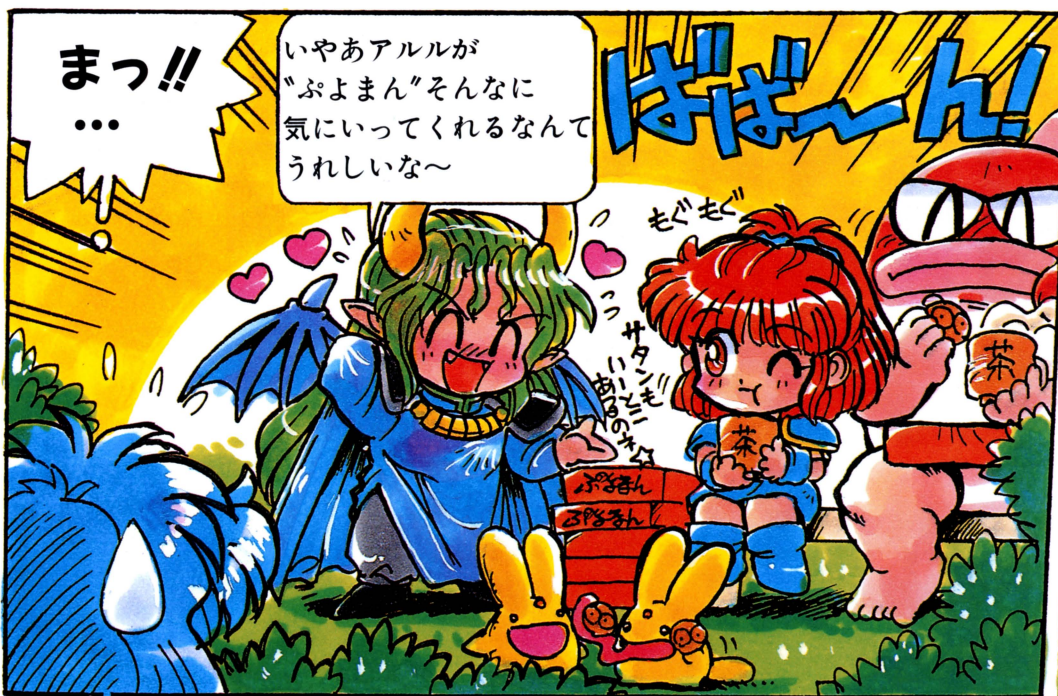
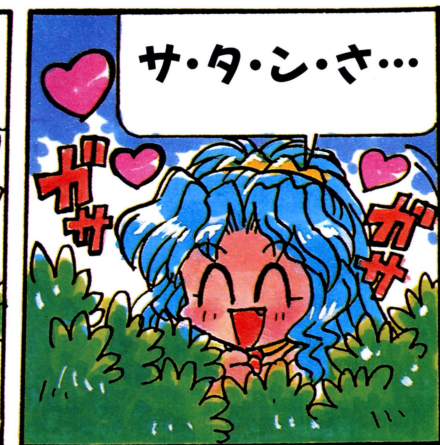
スペシャルプレゼント

P79の宛て先を参照のうえ、官製ハガキに右下にある応募券を切り取って貼り、欲しいものを1つとそのほか感想や要望などを明記して「スクランブル」係まで送ってください。締め切りは、12月26日必着。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせて頂きます。

①『風の伝説ザナドゥII』寄せ書きサイン色紙　2名
②『メタルエンジェル2』販促ビデオ　3名
③冬馬由美サイン色紙　2名
④ウィンビーTシャツ　3名
⑤CD「誕生ドラマティックコレクションACT．2」　3名

アフレコScramble プレゼント応募券

ここまひ先生への励ましのお便りや、イラスト。そして、まんが『魔導物語』へのご意見、ご感想をお送り下さい。

あて先は　〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM　PC魔導ファンレター係

サ・タ・ン・さ…
ガサ
ガサ

注１：コンパイル企画本部近藤氏のこと。
注２："ぷよまん"の初売り（12月３日・13時、広島の竹正菓子舗・宮島口店）で、3000円以上商品を買った人に限り、先着100名にカーバンクル人形をプレゼント。
問い合わせ先：「元祖ぷよまん本舗」（☎082-263-6165）

▶セーブするよ

魔導倶楽部 Vol.5

改良点を加えたかわいらしいキャラたちも順調に決定

魔導物語I 炎の卒園児

GAME DATA

- ●メーカー名：NECアベニュー
- ●媒体：アーケードカード専用
- ●発売予定日：未定　●予定価格：未定
- ●ジャンル：ロールプレイング
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：50％（11月11日現在）

ファジーなアルルの表情16パターンをキャッチ!!

魔導シリーズでは、HP（ヒットポイント）が数字で表示されない。表情やセリフで判断するのだ。アルルの表情は残りの体力により変化し、表情にあわせたセリフも用意されている。さらにうれしいことに、PCエンジン版では、そのセリフが三石琴乃さんのかわいらしい声で聞けるのだ。今回は、そのアルルの表情16パターンをセリフ付きで一気に紹介しよう。

HPマンタン!!　スタート

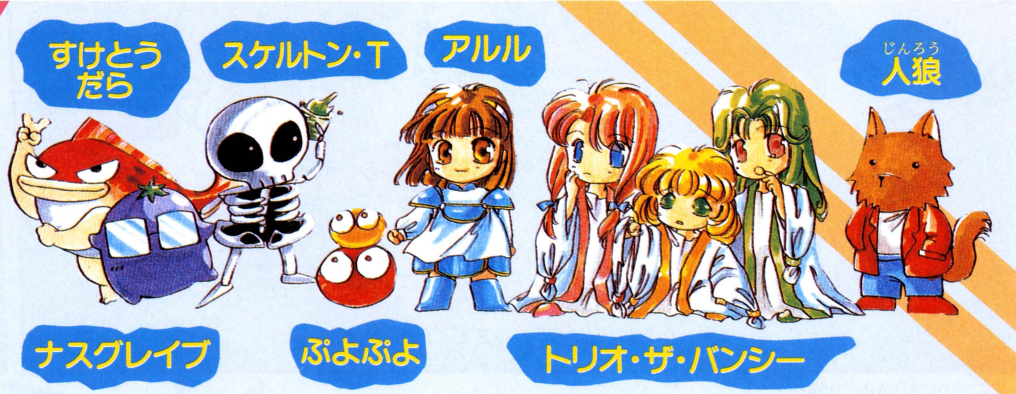
HPがないっ！ばたんきゅー寸前

アルルの16変化

ゲームを始めたときは満面の笑みを浮かべたアルル。HPの増減にともないどんどん表情が変化するのだ。え？　全然変化がわからない？　今後修正が加わり、もっと変化のわかりやすいグラフィックになるそうなので、安心していてね！

デフォルメされたキャラたち

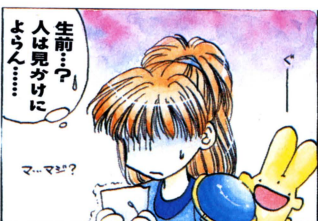
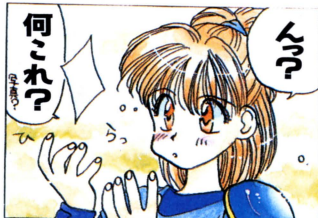
パソコン版ではキャラがリアルに表現されていたが、PCエンジン版では、かなりデフォルメされている。敵キャラも、やっつけてしまうのがかわいそうなくらいにかわいいのだ。

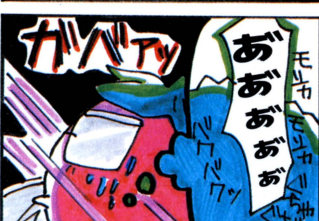
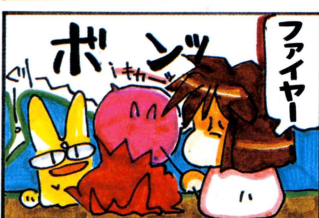
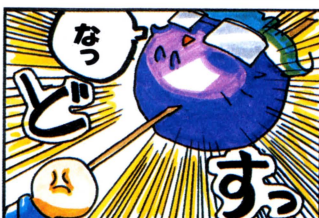
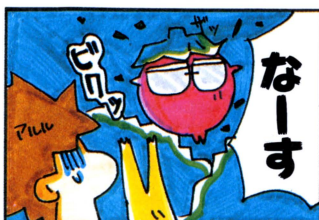
➡なんと！人気もののすけとうだらがこんな姿で。いかにも生臭そうな魚だよね

ぷよぷよキャラ in 魔導物語　4コマ大募集!!

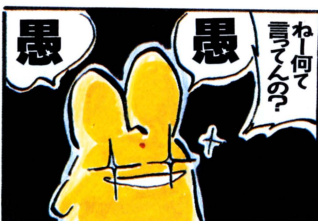
第4回 PCエンジンファン月間賞発表

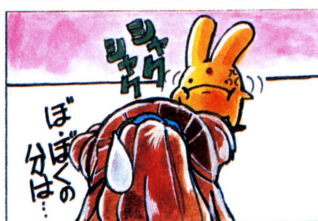
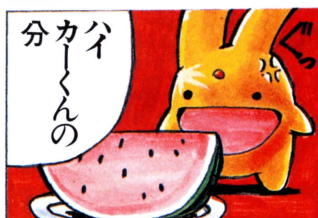
魔導キャラを使った読者投稿4コマ漫画も次回で最終回だ。投稿の締め切りは12月31日に迫っている。月間MVPにはこごまひ先生のサイン色紙を、入選者にはオリジナルテレカを進呈。

月間MVP
大阪府／蔵河沙秋さん

ゾンビさんの秘密

入選
岡山県／紫しぐれさん

おたんこなーす

入選
千葉県／解答用紙さん

ぐ

入選
埼玉県／吉沢雅也さん

スイカ

「4コマ大募集!!」応募方法

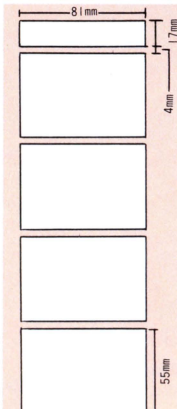
■PCエンジンファン月間賞
編集部スタッフの厳正な審査により、1ヵ月単位で月間MVPと入選3名を決定します。

■総合ランキング
最終募集締め切りの12月31日までに届いた全部の作品をTIC魔導プロジェクト事務局が厳正に審査、100位まで総合ランキングを決定。1位には賞金10万円など、各賞あわせて総額50万円のビッグプロジェクトだ。さらに、この100本は来春発売予定の徳間インターメディアコミック『魔導物語（仮）』に掲載予定。

応募資格　プロ・アマ問いませんが未発表作品に限ります。

応募規定　ケント紙、マンガ原稿用紙、ハガキともに右記のサイズで枠ケイをひいてください。なるべく着色願います。フキダシのセリフは鉛筆で記入してください。

あて先　〒105　東京都港区新橋4-10-7　TIM　PCエンジンファン　魔導4コマ係

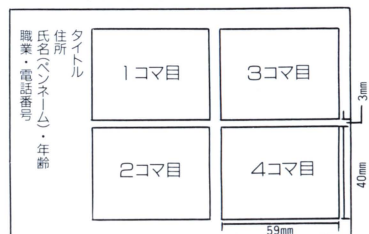
➡原稿用紙での応募

※原稿の裏に住所、氏名、ペンネームがある方はペンネーム、年齢、職業、電話番号を明記

81mm　17mm　4mm　55mm

⬇ハガキでの応募

タイトル
住所
氏名（ペンネーム）・年齢
職業・電話番号

1コマ目　3コマ目
2コマ目　4コマ目

3mm　40mm　59mm

締め切り
第6回PCエンジンファン月間賞⇨12月31日必着
総合ランキング最終締め切り⇨12月31日消印有効

発表
第6回PCエンジンファン月間賞
⇨PCエンジンファン3月号（1月30日発売）
総合ランキング最終結果発表
⇨PCエンジンファン4月号（2月28日発売）

他機種の注目作はPCエンジンへは移植されるのか!?

移植の泉

今月も、女のコに埋め尽くされた感じがする。業務用は「～セーラームーン」の格闘アクション。パソコンは女性特務部隊が活躍する本格シミュレーションの第2弾を紹介。

移植可能性ゲージの見方
移植の可能性ゲージは、メーカーへの取材で得たさまざまな情報を分析したうえで、編集部が独断で予想を行ったもの。星の数によって、移植の可能性を表現し、星が4つ以上なら期待は大きいぞ。 ★★★★★

業務用

美少女戦士セーラームーン

●メーカー名：バンプレスト ●登場予定：未定 ●ジャンル：アクション

原作の要素をふんだんに盛り込んだ格闘アクション

根強い人気のTVアニメ「美少女戦士セーラームーン」を題材にした横スクロール格闘アクション。使用するキャラクタは5人から選択でき、2人同時プレイも可能。

また、必殺技のグラフィックはアニメを制作したスタッフも協力しており、アニメーションの滑らかさはかなりのクオリティ。また、アニメの設定を生かしつつ原作者、武内直子監修のオリジナル必殺技などが盛り込まれている。

⬆質感たっぷりに描きこまれた美しいグラフィックは一見の価値アリ

⬆敵キャラクタも原作に登場したキャラクタを使用しているのだ

⬆オーソドックスな横スクロール格闘アクション。家庭用のものとはまったく異なっているオリジナル

250メガビットの大容量を使用して多彩な演出を実現

最近は業務用でも数百メガビットもの容量を使用しているものが増えてきた。『～セーラームーン』でも250メガビットのメモリを使用しており、今までにない多彩かつ派手な演出が可能となった。なかでも必殺技を使うと、画面がストップしてTVと同じ、迫力のアニメーションが挿入される。また音声や効果音もTVアニメと同じ。

⬆グラフィックも背景部分まで非常に細かく描きこまれている

⬆ゲーム中の音声はすべてTVなどと同じ声優を起用したものだ

⬆⬆必殺技を使用するとこんなアニメーションが。威力も大きいが回数制限があり、ひんぱんに使うことはできない

移植の可能性 編集部予想 ★

家庭用機では無理

現在、バンプレストのラインナップは『～セーラームーン Collection』が発売され、1本もない状態。そろそろ新タイトルの発表を期待したいところだが、バンプレストに移植の可能性を聞いてみたところ、「この『～セーラームーン』は250メガビットの大容量を使用して、ゲーム中にアニメーションを挿入するなど、今までにない演出を実現しています。容量の関係で、どの家庭用ゲーム機でも再現するのは難しいと思われます。家庭用ゲーム機への移植版は発売されないかもしれません」とのことだった。さらにPCエンジンへのラインナップはオリジナル作品のみの方針となっているため、PCエンジンおよび、FXへの移植は非常に望みが薄いと思われる。

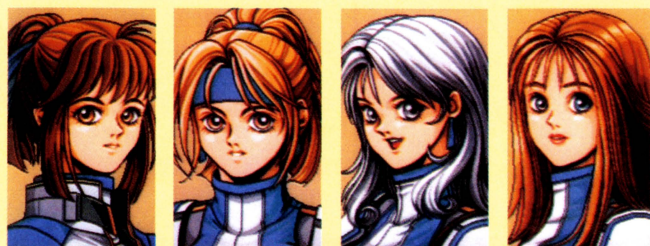
パソコン

パワードール2

●メーカー名：工画堂スタジオ　●12月2日発売予定　●ジャンル：シミュレーション

特務部隊「DoLLS」の活躍を描くシミュレーション

『シュヴァルツシルト』シリーズなど、シナリオ重視型のシミュレーションでおなじみの工画堂スタジオが放つシミュレーション。

主人公は女性だけで編成された特務部隊「DoLLS」の隊員たち。舞台は、前作『パワードール』から4年後。惑星オムニは地球からの独立を勝ち取っていた。しかし、オムニ政府に不満を持つ、ジアスと呼ばれる反政府勢力により内戦が引き起こされ、その鎮圧のために、「DoLLS」のメンバーも再招集され、新たな任務に着く。

◆『～2』で新たに加わったパイロットたち

主戦力は人型兵器

この『パワードール2』ではパワーローダーと呼ばれる人型の装甲機動歩兵が主力兵器となる。『～2』では予備の弾薬や装備品をストックできる兵装ポケットが新設され、これを利用して幅広い戦略が立てられる。また、パワーローダー以外の兵器は、実在の兵器に近いものが用意されている。

◆◆支援兵器やパワーローダーは用途別にさまざまな機体がある

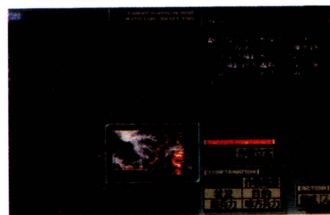
移植の可能性

編集部予想　★★★★

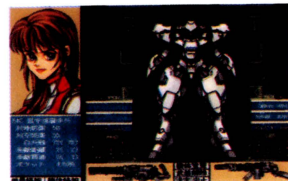
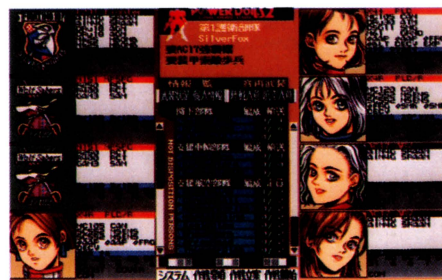
FX向きのタイトル

企画開発をおこなった工画堂スタジオに移植の可能性について聞いてみたところ「移植の可能性としては、現在のところ未定です。移植するとすれば作品の性質上、FXがふさわしいかと思われます。もし、実現するならば、『パワードール』のストーリー性を生かしつつ、アニメーションをふんだんに盛り込み、よりドラマティックに、パソコン版とは違った料理の仕方で制作してみたいと熱い希望は抱いています。ご声援を頂けるのでしたら、FX市場にもぜひともトライしたいと思っています」との積極的な姿勢。32ビットのFXはシミュレーションの移植も楽。登場する可能性はかなり高い!!

シナリオに合わせた部隊を編成して戦う

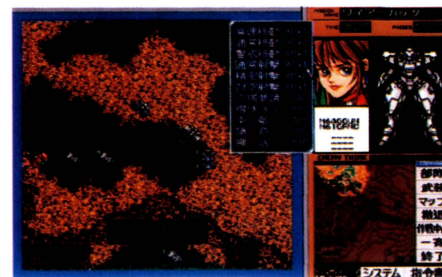
ゲームは、シナリオの達成条件などから、部隊に組み込むメンバーを決定し降下部隊を編成。侵入経路や各部隊の降下時間を設定する、戦略を立てるパート。マップ上で戦闘をおこない、作戦を実行するパートの2つに分かれている。後半のシナリオほど、編成が作戦の成否に係わってくるのだ。

◆作戦を決定するために、さまざまな情報を参照して検討していく

部隊の編成

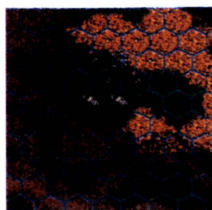
まず、達成条件に合わせた作戦を設定することから始まる。次に、この作戦に適していると思われる「DoLLS」の女性パイロットたちの中から、作戦を実行する隊員を選択。ここで使用する兵器や、火器などの装備を作戦に合わせて選択する。最後にマップ上へユニットを降下させる時間や、上空への侵入コースを設定する降下プランを立て、部隊の編成は終了。

◆◆部隊に組み込むパイロットを選択。装備も作戦に合わせて変更する

作戦の実行

部隊の編成が終了すると、実際に作戦を実行していく。降下プランが実行され、各ユニットがマップ上に配置される。

マップ上での各ユニットの行動はAP（アクションポイント）を消費しておこなう。敵ユニットを撃破していき、最終的にシナリオの達成条件を満たせばクリアとなる。だが、死亡者が多く生還したメンバーが規定値を割ったり、作戦の成功率が低い場合には部隊が解散、ゲームオーバーになってしまう。

◆マップ上でのユニットの行動はすべてAPを消費する。また、APは操縦するパイロットの能力に左右される

◆目視できる範囲は狭いので索敵は重要だ

◆クリアするとこういったビジュアルが挿入される。『～2』ではシナリオの難易度も多少上がってやりごたえがあるぞ

ウルテク
UL-TECH Wonder-Land

寒い冬は温泉に入ってのんびりしたいにゃあ。『ドラゴンナイトⅢ』や『アルシャーク』みたいに簡単にお金が増えれば、すぐに行くのに。

技のランク

技のランクは、みんなが送ってくれたウルテクのビックリ度を判断し、決定しています。ランクによって1～5の点数をつけて、1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しています。

ビジュアルセレクト 5

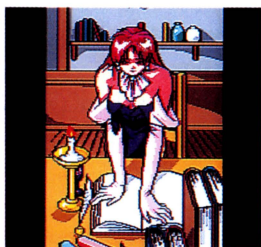
スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争　埼玉県 青木善典

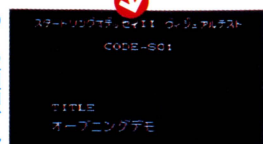
ゲームを起動させてRay Forceのロゴが出ているあいだに、上、下、上、下、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、右、左、ランの順に押す。するとゲーム中のビジュアルや、バックアップがいっぱいのときの警告が見られるビジュアルセレクトになる。ここでは、方向キーの左右で項目を選びⅠを押すとスタート。

ロゴが表示され始めたらコマンド入力

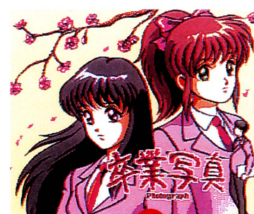
上、下、上、下、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、右、左、ランの順に押す

この画面で見たい場面を選ぶ

これは、わりとシリアスなビジュアルシーンだ

こーんなエッチなビジュアルシーンも見られる

これは、バックアップメモリが不足しているときの警告画面なのだ

スペシャルモード 4

卒業写真／美姫　沖縄県 助監督

『卒業写真』だけのおまけモードのウルテクだ。まず『卒業写真』のほうを選んでゲームを始め、「続きから」を選び、次の画面で「キャンセル」を選ぶ。この「続きから」を選んで「キャンセル」を選ぶ、という動作を10回繰り返す。そのあと「最初から」を選んでゲームを始めると、音楽やビジュアル、開発後記が楽しめるスペシャルモード画面になる。それぞれの項目は、方向キーで項目を選び、Ⅰを押すとスタートする。

『卒業写真』のほうを選んで、下の操作をする

「続きから」を選び、次に「キャンセル」を選ぶ。これを10回くり返す

次は「最初から」を選んでゲーム開始

すると、メニューが出現する

MODE2は、選ぶとタイトルの文字が変わる

「開発後記」には開発スタッフのメッセージが

イラスト／たちばな真未

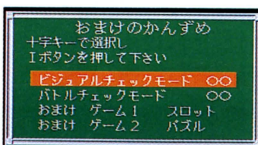
おまけのかんずめ

バステッド
京都府 アクション

まずタイトル画面で、左、左下、下、右下、右の順に押したあとⅠとⅡを同時に押す。ここで声がしたら、ⅠとⅡとランを同時に押す。するとビジュアルやミニゲームが楽しめる「おまけのかんずめ」という画面になる。方向キーの上下でそれぞれの項目にカーソルを合わせ、Ⅰを押すとスタートする。

タイトル画面でこのコマンドを入力

左、左下、下、右下、右の順に押したあとⅠとⅡを同時に押し、声がしたらⅠとⅡとランを同時に押す

メニューで好きな項目を選ぶ

これは「ビジュアルチェックモード」

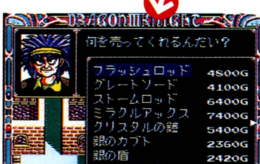
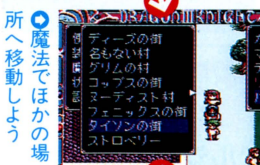
バラバラの絵をもとに戻す「パズル」

ラクラクお金かせぎ

ドラゴンナイトⅢ
長野県 原一弘

ヌーディスト村に入ったら、村の中でハイアの魔法を使って別の場所へ行く。すると、ヌーディスト村で門番に預けたはずの武器や防具があるので、全部売ってしまう。そして再びハイアの魔法でヌーディスト村に戻ってそのまま村から出ると、最初に預けた武器や防具を返してもらえる。それらを装備し直して、またヌーディスト村に入り、同じ動作を繰り返すとラクにお金をかせぐことができる。

この村では、武器や防具は門番に預けるのだ

魔法でほかの場所へ移動しよう

預けたものがある。売っちゃえ

再び入村するとき、入場料は払わない

村を出ると武器や防具を返してくれる

これを装備したら、同じ手口でかせごう

お先にエンディング

ドラゴンハーフ
青森県 地図がほしい

ゲームをせずに、いきなりエンディング画面になるウルテクだ。タイトル画面でⅠ、左、右、左、右、Ⅰの順に押す。ここで音がしたら、下の表のコマンドを入力する。すると、コマンドに応じたキャラのエンディングになり、そのあとスタッフロールになる。

タイトル画面でⅠ、左、右、左、右、Ⅰの順に押し、音がしたら左下の表のコマンドを入力する

キャラ名	コマンド
ミンク	上とランを押す
ビーナ	右とランを押す
マナ	下とランを押す
メラミ	左とランを押す

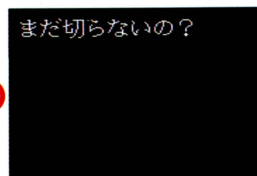
好きなキャラのエンディングを見よう

クリア後のオマケ

ドラゴンハーフ
神奈川県 矢崎敏孝

ゲームをクリアして、スタッフロールを最後まで見たら、約3分間そのままにしておく。すると、「まだ切らないの?」とメッセージが表示されて、ゲーム中の音楽やキャラのセリフが流れる。ただし、サウンドセレクトではないので、曲は自分では選べないのだ。

エンディングを最後まで見て放置する

まだ切らないの?

バックで音楽やセリフが延々と流れる

警告画面だ!

スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争
鳥取県 アキラ

バージョンが3.0以上のシステムカードかDUOで、システムのバージョン違いの警告画面が見られるウルテクだ。ゲームの起動画面でランを押したらすぐ、上とセレクトとⅠとⅡを同時に押し続ける。するとジュリアが登場して、バージョンが違うと警告する。

電源を入れてゲーム起動画面になったら、すみやかにコマンド入力

ランを押したらすぐに、上とセレクトとⅠとⅡを同時に押し続ける

ジュリアのうしろでビアンが走り回っている

ボス戦でノーダメージ

女神天国

千葉県
沼田真悟

まず、味方のパーティのだれかに「バニーのふく」と「ワイン」を装備させ、特殊能力の「一杯どうぞ」が使える状態にする。そしてボスと戦うときに、この「一杯どうぞ」を使う。すると、ボスが眠って攻撃をしてこなくなる。2ターン攻撃するごとに「一杯どうぞ」をかけると、ダメージをまったく受けずにボスを倒せるのだ。ただし、ルージュとフライ大王の場合だけはこの技は効かない。

味方のだれかに「一杯どうぞ」が使える装備を

ボス戦で「一杯どうぞ」を使うのだ

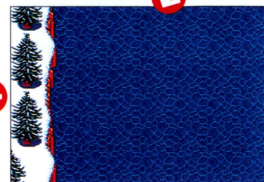
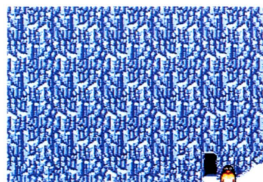
ボスにお酒をかけて眠らせてしまう

2ターンごとに「一杯どうぞ」を使えばいいぞ

パーティが消える

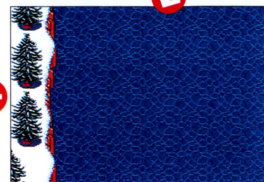
女神天国

千葉県
ルーク・アスキュー

リゾートの国のペンギン村に入ったら、村の上の端まで行く。そこで上に向かってジャンプをすると、パーティが消えてしまう。そのまま、ジャンプボタンを連打しながら方向キーのいずれかを押すと、パーティが消えたまま村の中を移動できる。海の上や氷の上などの通常は行けない場所にも行けるぞ。これは「ならびかえ」を選ぶともとに戻るが、海の上や氷の上で戻すと動けなくなってしまう。

ペンギン村の、ぎりぎり上まで行く

上にジャンプするとパーティが消える

ジャンプボタンを連打しながら進もう

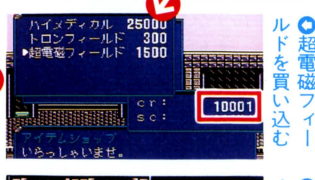
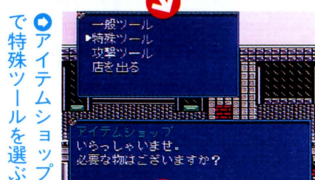
氷の上にだって行ける。スゴイぞ／

カンタンにお金持ち

アルシャーク

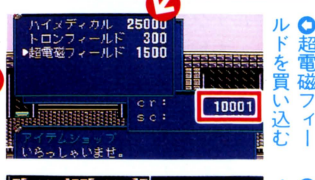
茨城県
出村一貴

すぐに金持ちになるウルテクだ。惑星ウルトリアの首都ウルトリアに入ったら、すぐ左にあるアイテムショップに行く。次に特殊ツールの超電磁フィールドを買い、スクラップにする。これをスクラップ交換所でお金に換えると、買い値の4倍近くのお金になる。超電磁フィールドを買えるだけ買い、同じ手順を繰り返そう。あっという間に大金持ちになれ、スクラップもたくさん持てるようになる。

惑星ウルトリアに行って、ぜひ試してみよう

アイテムショップで特殊ツールを選ぶ

超電磁フィールドを買い込む

そのまま解体してしまうだけでいい

解体すると、1200スクラップになるらしい

換金すると、なんと約4倍のもうけになるのだ

町の人がムーンウォーク

女神天国

埼玉県
神風の鬼神

パーティ以外のキャラがいる場所ならすぐにできるウルテクだ。町などで、歩いている人に進行方向の反対側から話しかけてみる。するとその人は振り向いて会話をするが、会話が終わったあと、ムーンウォークをするようにうしろ向きのまま歩いていってしまう。

歩いている人のうしろから話しかける

そのままうしろ向きで歩いていくのだ

いないのに返事をする

アルシャーク

静岡県
たまchan

惑星ザジルで、ショーコがさらわれるまでイベントを進める。そしてパーティにショーコがいなくなったら、そのまま惑星マーズの首都テスウィルに行く。そこで、町の北東にある防具屋の上の通路にいる男に話しかけると、いないはずのショーコが返事をする。

ショーコがいなくなったら、すぐ惑星マーズへ

あれれ、いないハズなのに返事をしているぞ

敵キャラを操作 1

マッドストーカー フルメタルフォース

岩手県 マルコシ

まず、マルチタップを用意して2Pと3P、4Pにパッドを接続する。次に1P側でオプション画面のLEVELをHARD、SEを7、BGMを13にする。そしてカーソルをLEVELに戻して①を押し、EXTRA VSMODEをONにしてゲームを始めよう。画面上に敵キャラが出たら、2P、3P、4Pのいずれかのパッドのランを押すと、そのパッドで敵キャラが操作できるようになる。

○これと同じにして①を押す

○まん中の項目をONにする

○あとは通常どおりゲーム開始

○敵キャラが出たら、下の操作をしよう

2Pから4Pのいずれかのランを押す

○2Pから4Pで敵キャラが操作できるのだ

ステージクリアコマンド 3

ネオ・ネクタリス

宮城県 エビとカマドウマ

ステージはどこでもいいので、自軍のターンのときに、セレクト、左、右、左、上、上、下の順に押す。そして「終了」に合わせて①を押す。すると、どんな状況にあっても、戦闘に勝利したことになり、そのままステージクリア画面が出る。そして次のステージに進めるのだ。ただし、このウルテクはゲームモードが『ネクタリス』の場合は使用することができない。

○自軍のターンのときに下の操作をする

セレクト、左、右、左、上、上、下の順に押す

○「終了」にカーソルを合わせ、次の操作をする

①を押す

○すぐにステージクリアだ

○なにも撃破しないうちに終了

○そのまま次のステージに進めるのだ

モード設定ができる 2

聖戦士伝承 雀卓の騎士

石川県 竹田一

ゲームの難易度を設定できるウルテクだ。タイトル画面のあとのモードセレクト画面で、Ⅱを押しながら左を20回押す。すると、画面の左下に「EASY」と表示され、難易度の低いイージーモードがプレイできる。また同様にモードセレクト画面で、Ⅱを押しながら右を20回押す。すると、画面の右下に「HARD」と表示され、難易度の高いハードモードがプレイできる。麻雀に自信がある人はハードモードでプレイしてみよう。

聖戦士伝承 雀卓の騎士 モード セレクト ストーリーモード push Ⅰボタン

○この画面になったら、やりたいモードのコマンドを入力してみよう

イージーモード

Ⅱを押しながら、左を20回押す

○麻雀ビギナーは、こっちのモードから始めてみよう

ハードモード

Ⅱを押しながら、右を20回押す

○麻雀に自信がある人は、こっちに挑戦してみよう

UL-TECH募集

マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って下さい。FAXは24時間、いつでも受け付けています。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印、FAXは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用します。採用者には、ランクによって、2000円〜10000円の謝礼を進呈しています。ゲームを数倍楽しめるウルテク、待ってます。

ウルテク あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

FAX番号 022(213)7535

話題作追っかけ情報

気になるタイトルの最新情報を、取材によって追跡するこのコーナー。今回は来年発売予定の3つのソフトを、新情報満載でお届けしていくぞ。

銀河お嬢様伝説ユナ2

メーカー名：ハドソン
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：70％(11月14日現在)

エリカのとりまき7人をチェック

'95年の春発売に向けて順調に開発が進む『～ユナ2』。今回新たなキャラ、「エリカ7（セブン）」のイラストを入手した。名前のとおりエリカ直属のとりまき集団だ。

この7人のプロフィールはまだ不明。今回はこのイラストから判断できる点をチェックしていく。

⬆主人公の神楽坂（かぐらざか）ユナ。エリカたちとどういう戦いを見せてくれるのか

サッカーボール Ⓐ

エリカの左下にいる女のコが持っているのはサッカーボール。サッカー部のマネージャーなのだろうか。とはいえ彼女たちの通う学校は女子校。この要素を考えにいれると、女子サッカー部員という見解が濃厚である。

エリカ&エリカ7

香坂エリカは香坂女子学園の生徒会長。エリカ7は、彼女の直属のとりまき集団である

エリカの制服 Ⓑ

前作の銀河お嬢様コンテストの決勝戦で、体調を崩して欠場。ユナに不戦敗したことを恨みに思っているエリカ。彼女の家の財力を利用して、なんとユナの学校の前に、「香坂女子学園」というお嬢様学校を建ててしまう。エリカの制服は、この女子校の制服なのだ。

よく見てもらうとわかるが、とりまきのエリカ7とは、リボンが異なっている。エリカはこの女子校の生徒会長という設定なので、このリボンは、生徒会長の特権として付けていると思われる。

⬇ユナの制服とは違う。エリカのほうがお嬢様っぽいぞ

カギ Ⓒ

エリカの右上の子が振り回しているカギ。よく見ると、柄の部分には某自動車メーカーのマークが。パパに買ってもらったのだろうか。それとも自動車部か何かに所属しているだろうか。

➡どうみても○ンツのマークだが…

双子 Ⓓ

双子の肩に注目。野球か卓球の球か、はたまたロボットか。まったく正体不明の物体だ。同じ物を肩に乗せているので、いつもツルんでいるか、同じクラブに所属していると思われる。

➡もしかしたらヌイグルミかも

新画面でキャラの性格を把握

気になる開発状況だが、現在はゲームの核となるビジュアル部分の開発が行われているとのこと。コマンドなどのシステム部分は、まだできあがっていないそうだ。

編集部では、開発用の機材から撮影された、ゲーム前半部分のビジュアル画面を大量に入手。これらの画面とこれまでの情報を基に、キャラ4人の性格を分析していく。

神楽坂ユナ　～相変わらずのおとぼけぶり～

前作では、とびっきりのボケぶりを発揮してくれた主人公ユナ。『～ユナ2』でも相変わらずのようで、ボケボケな表情を随所に見せてくれそう。前回とは違い、ユナの私生活の部分も見ることができるとの話だ。

前回で登場したユナのパパとママも登場する。パパの声は前作と同じ、あの広井王子さんだ。

マジメ（?）な表情のユナ。案外ボーッとしているだけだったりして

ブーたれているユナ。ユナにはこっちの表情のほうがお似合いだね

お行儀の悪い…

お嬢様ともあろう人が…。新聞を読むお父さんもお嘆きのようす

ユーリィ・キューブ　～ユナに輪をかけたボケキャラ～

CDドラマではすでにおなじみのユーリィ・キューブ。ドラマでは、ユナの友達やユナ自身もあきれ返るほどのボケぶりを発揮。

ゲームでは役どころが変わっても、そのボケは変わらない。ユナを相手にどんな合いの手を見せてくれるか期待大といったところだ。

CDドラマではユナにくっついて回り、騒ぎを大きくしていたユーリィ。この笑顔にだまされてはダメ

ユナより怠け者!?

めずらしく一生懸命なユナを横目に、涼しい顔のユーリィ

香坂エリカ　～一見清楚。でも実は…～

今回の最大のライバルとなる香坂エリカ。銀河最大の富豪、香坂財閥の令嬢という設定だが、画面を見るかぎりではとてもお嬢様とは思えないお乱れぶり。やはり、『ユナ』シリーズに登場するお嬢様はこうでなくっちゃ。

慎ましげなエリカ。非の打ちどころのないお嬢様に見えるのだが…

これでもお嬢様?

もしかしたら頭の程度はユナと似たりよったりなのかもしれない

六本木舞　～ユナを追いかけどこまでも～

前作ではしつこいくらい何回も登場して、ユナをあきれさせていた六本木舞。今回はユナの学校に教育実習生として現れ、再びユナにつきまとうらしい。

ハデ好きで独りよがりな性格はまったく変わらないようだ。

教育実習生として現れ、ユナを驚かす。偶然なのか、はたまた故意にユナの学校をねらったのか?

センス持たせりゃ宇宙一

ディスコ通いが趣味のマゼラン土木工業大学の女子大生

燃えに燃えまくる舞。あのユナに頭をかかえさせるとは、やはりタダ者ではありませんな

その他の気になる画面

この他にも、ゲームの内容を示すような画面が3点あった。

どの画面もこれまでの情報と合わせると、まだ推測の域を出ないが、ある程度の内容が浮かび上がってくるものばかり。これら意味深な画面を紹介していこう。

おそらくここは、ユナが社会見学で訪れる月の古代遺跡。右端に見えるポニーテールがユナだ

リューディアの戦艦のオペレーター。じつは前作にも登場する

宇宙船に乗っているユナ。今回もユナは宇宙に旅立っていく

ビジュアルシーンとゲームシステムを検証

マージャンソード プリンセスクエスト外伝

スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
メーカー名:ナグザット
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:麻雀
継続機能:コンティニュー・バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:60%(11月16日現在)

鋭意制作中のビジュアルシーン

ナグザット初のオリジナル麻雀ゲーム『マージャンソード プリンセスクエスト外伝』。カワイイ女のコたちと、1シーンにつき20枚前後の動画が使用されるビジュアルがウリになっている。

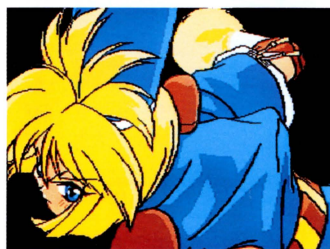
このビジュアルの開発状況についてだが、現在敵キャラの攻撃シーンを、ひとつひとつ制作している状態であるとのこと。5人の敵キャラのうち、2人の攻撃シーンはすでに完成している。

⬆敵キャラの攻撃シーン。とてもなめらかにアニメーションしていくぞ

攻撃パターンが2種類に

主人公が戦いに負けると、各敵キャラの攻撃シーンが挿入される。この攻撃のパターンは、キャラひとりにつき2つ用意されているのだ。今回、敵キャラのひとりであるフルージュ・フィレスの2つの攻撃パターンが判明。もちろんどちらのパターンも、フル画面でなめらかにアニメしてくれるぞ。

ただし、どういった条件で攻撃パターンが使い分けられるのかは、まだ決定していない。

⬆蹴りで主人公を攻撃。右足から左足へと連係する、旋風脚だ

⬆右手に気を集めて、主人公に光の球をぶつけて攻撃する

ゲームシステムはほぼ完成

ゲームシステムのなかで、実際に麻雀をする部分は、すでにほとんど完成している。

3回勝つか、相手のHPを0にすれば相手を倒すことができるというシステムは、変わりがない。しかし、麻雀画面を先月号の記事で紹介したものと比べると、画面上にチビキャラが登場するように変更がなされている。

⬆画面右下にいるのが主人公のチビキャラ。左上が敵のチビキャラだ

チビキャラがウインドウの代わり

新たに登場したチビキャラは、コミカルな動きで目を楽しませてくれるだけでない。じつは、ポンやチーなどのメッセージを表示するウインドウになっているのだ。

対局中にⅡボタンを押すと、いつでもウインドウが開くぞ。

また、対局が終わるごとに、勝ったほうのチビキャラが、相手を攻撃するデモを見ることができる。

⬆方向キーの左右でポン、チー、ツモなどの選択をするのだ

⬆対局の終了ごとに、剣を振って攻撃するデモが見られる

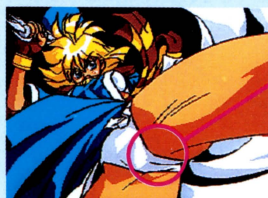
スペシャルアイテムも使用可能

完全に決定していないシステムのなかに、スペシャルアイテムがある。これは対局中に使用できるアイテムのこと。減ったHPを回復するもの、相手の手牌を見ることができるものなど、さまざまな種類がある。スペシャルアイテムが使用できるという点は決まっているのだが、種類および効果に関してはまだ決定していないそうだ。

⬆これは「HEAL」の名前のとおりHPを回復させるものなのだろう

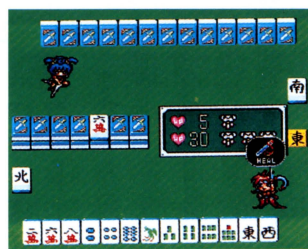
ナグザットの「見せないH」を検証

ナグザットのオリジナルタイトルといえば、Hなビジュアルで有名。裸などの直接的な描写を抑えて、それでいてグッとくる、「見せないH」に関しては一級品だ。

『マージャンソード〜』にも、もちろんムフフなビジュアルが。熱意あふれる（？）コダワリのグラフィックを紹介していこう。

⬆この1本の線に、妄想をかきたてられてしまうのだ

⬆乳首の突起。こういうツボを押さえたグラフィックが山盛り

⬆ナグザットのオリジナルタイトル。ハイレグがまぶしいのです

※このソフトはメモリベース128、6ボタンパッドに対応しています

来年初頭発売へ向けていよいよ開発も大詰め

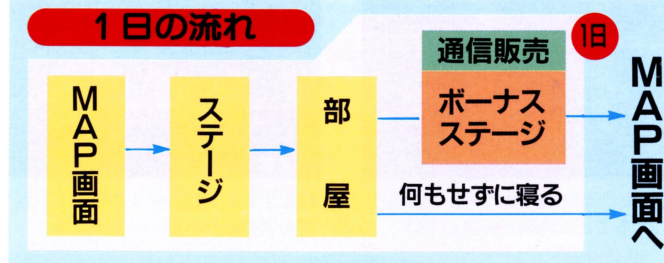
姐
あねさん

スーパーCD-ROM²
メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アクション
継続機能：バックアップメモリ
その他：マルチタップ対応(最大2人)
開発状況：80％(11月10日現在)

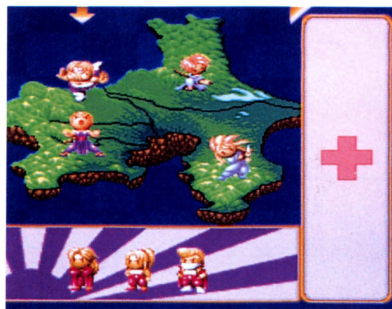
ゲーム構成がほぼ確定！

登場キャラがすべて女暴走族(レディース)という個性的なアクションゲーム。開発も順調に進行中で、ほとんどのシステムが完成している。

ゲームの流れは、MAP画面でキャラ選択後アクションのステージを経て、自分の部屋でパラメータUPやHP回復をする。これが1日というまとまりになっている。1日たてば戦闘不能も回復する。

オープニングでは、レディースたちそれぞれのエピソードが語られる

全5ステージで目指すは関東制覇

主人公たちが戦うステージは、全部で5つ。C県、S県など実在する首都圏のヤンキー生息地帯がモデル。T都以外の4県はどの県から選んでもよく、そのステージの中ボスと大ボスを倒せばステージクリアとなる。メーカーの話によると、プレイヤーのボス戦での戦い方が、その後のゲーム展開に深く関わってくるとのことだ。

主人公である3人娘の1人チカ。身軽さを生かした戦い方ができる

オーソドックスな横スクロールアクション。選択できる仲間が尽きるまで戦える

自分の部屋でパラメータを上げる

自分の部屋での行動は、寝る、ボーナスステージ、通信販売、お部屋のBGMを変えるの4つ。そのまま寝てHPの回復だけをしてもいいが、戦闘を有利に進めるためにも通信販売とボーナスステージはぜひやっておきたい。

自分だけのお部屋づくりも可能だ

ボーナスステージ

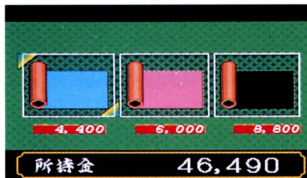
ボーナスステージはパラメータUPが目的で、3種類用意されている。このうち友達を殴り、更生させる「友達を救え！」だけが未完成。あとの2つは完成している。

先にブレーキを踏んだほうの負け

ボタン連打で先に怖い顔になれば勝ち。対戦モードとしても収録されている

通信販売

通信販売で買えるアイテムは17品目あり、それぞれ3段階のランクがある。ステージ中、戦闘に有利な効果が得られるものばかりだ。

通信販売といっても、買うとすぐに自分の部屋にインテリアとして飾れる。木刀や特攻服なども、直接装備するものではなく、すべて飾られることで効果が出るのだ。

お部屋の壁紙（黒）を買ってみた

モノトーンでシブくなった。パラメータもUP

中、大ボスが操作可能

必ずというわけではないが、各ステージの中ボスと大ボスは、倒した後に仲間となり、実際に操作できてしまう。仲間となったボスたちは、1日ケガを療養したのちに、MAP画面で選択できるキャラの中に入っているぞ。

ハンパじゃない友情パンチをお見舞いしてやれ

ステージ終了後、画面右にいればもうマブダチ

パソコン版の大ヒット作電撃移植発表

同級生

GAME DATA
●メーカー名:NECアベニュー
●媒体:スーパーCD-ROM²
●発売予定日:未定　●予定価格:未定
●ジャンル:アドベンチャー
●継続機能:バックアップメモリ
●その他:なし
●開発状況:40%(11月15日現在)

パソコンの同名タイトルの移植。パソコン版では18歳未満購入禁止の指定を受けていたが、10万本以上ものヒットをとばした。キャラデザインは『卒業　グラデュエーション』や『誕生　デビュー』を手掛けた竹井正樹。いろんなタイプの女のコが登場するぞ。

恋愛を楽しむマルチシナリオアドベンチャー

主人公は高校3年生の男のコ。高校生活最後の夏休みを有意義に過ごすため、日々ナンパに明け暮れる、という設定。夏休みの残り20日間で、どれだけ女のコたちと親しくなれるかは、プレイヤーの行動しだい。モテまくりのプレイボーイだって夢じゃない。そして最終的には、1人の女のコを選び想いのたけを告白するのだ。

「恋愛をシミュレート」と言っても、ややこしい数値パラメータなどはナシ。やりたいことをやればいい

PCエンジン版

グラフィックはパソコン版にくらべそん色がないデキ。これは期待できるぞ

町を自由に歩き回り女のコをナンパしていく

ゲームはMAP画面と会話画面の2つで構成される。MAP画面は従来のロールプレイングゲームの町のように、主人公の住む町がMAPになっている。そこには学校や喫茶店、駅などがあり、自由に出入りできる。そしてそれらの場所に入ると会話画面になる。画面上の人物や物をクリックし、会話を進めるシステムになっている。

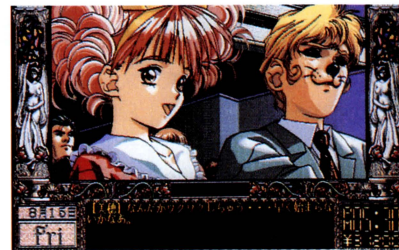
MAP画面

会話画面

この画面で行き先に向かう。場所に入るごとに時間が経過していく

相手との会話をすすめていく。返答を選択肢から選ぶこともある

ドキドキのイベント

「恋愛を楽しむ」ことがゲームの最大の目的。女のコとのデートはもちろん、ドラマチックなイベントが目白押しだ。ゲームの進め方しだいでは、ちょっと♡な展開になることも…。また、イベントに対するプレイヤーの行動は、最後の告白の成否に影響するぞ。

イベントの基本はやはりデート

こんなウレシイ展開ももりだくさん♡

※このソフトはＰＣエンジンマウスに対応しています。また、とくにことわりのない画面はすべてパソコン版のものです

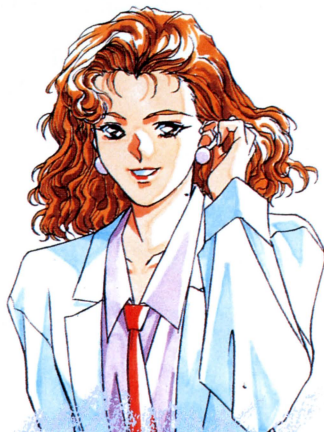
総勢14人もの女のコが物語に登場!!

夏休みの間に出会える女のコの数は、総勢14人。学校の同級生だけでなく、先生や看護婦など年上の女性も含まれている。多くの女のコと仲良くなるのもいいけれど、最後に告白できるのは1人だけ。ターゲットの女のコには誠意を持ってアタックしよう。

桜木　舞

主人公の通う高校のマドンナ的存在。主人公とは幼なじみだが、これまで友達以上の進展はなかった…

田中美沙

陸上部に所属。高校最後の競技会に向け、毎日練習に励んでいる

斉藤真子

保健の先生で、生徒の人気も高い。いつも的確な助言を与えてくれる

鈴木美穂

花屋でバイトしている同級生。美沙とは親友。おっとりしたコ

正樹夏子

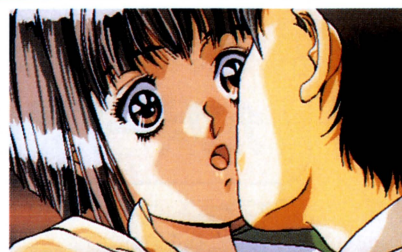
ブティックで働きながら専門学校に通っている。なかなかクール

斉藤亜子

真子の妹で、薬屋の看板娘。姉の真子に対してコンプレックスを持つ

PCエンジンだけのオリジナル要素も検討中

オリジナル要素として、主要な女のコたちのテーマソングが挿入されることが決定。さらに、オリジナルキャラも検討中だ。

メインストーリーはパソコン版とほぼ同じだが、細部に入り込むほど違った展開になるようだ。また、主人公の性格はパソコン版の「イケイケ」タイプから、若干ナイーブな感じの性格に変更される。

⬆女のコたちのテーマソングは、盛り上がるシーンで使用されるようだ

PCエンジン版

⬆声優は女生徒などは年齢の近い若手、年上のキャラなどは豪華ベテラン陣を起用

パソコン版の過激なシーンはソフトな表現に

パソコン版の『同級生』は、ラブシーンの描写などがあり、18禁指定ソフトだった。移植の際、この点をどうクリアするのか、NECアベニューの多部田俊雄プロデューサーに聞いてみた。

「メインストーリー上、ラブシーンは必要不可欠となります。このため、"芸術として評価できる内容"を大前提としたラブシーンを盛り込む予定です。ただし、全裸や胸の露出はありません。過激な表現および描写は、社内の自主規制によりシナリオを変更しますが、いわゆるシーンの削除ではなく、別の場面に置き換えます。

⬆パソコン版にあった過激な描写はシナリオ変更によってなくなる

また、"対象年齢指定"を検討中です。これはあくまでもプレイヤーの年齢の目安で、対象年齢未満への発売禁止とは異なります。現在、15歳以上の指定を検討中です」

PCエンジン版

⬆これはパソコン版にもあったグラフィック。これぐらいなら全然問題ない

あのカブキたちが帰ってきたぞ!!

天外魔境 カブキ一刀涼談

GAME DATA
- ●メーカー名:ハドソン
- ●媒体:アーケードカード専用
- ●発売予定日:未定 ●予定価格:未定
- ●ジャンル:アクション
- ●継続機能:コンティニュー
- ●その他:マルチタップ対応(最大2人)
- ●開発状況:80%(11月14日現在)

『カブキ伝X』という仮称タイトルが発表されているだけで、これまでまったくナゾのヴェールに包まれていた格闘アクション。

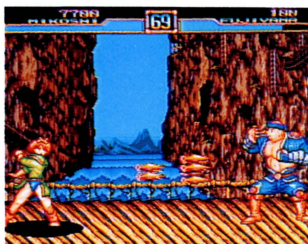
今回はついに、『天外魔境 カブキ一刀涼談』という正式タイトルと、発売メーカーがハドソンになるということが発表された。そしてそれとともに、格闘シーンの画面写真を大量に公開していく。

『天外魔境』シリーズがついに格闘アクションとして登場!!

『天外魔境』のキャラの格闘アクション

タイトルどおり登場キャラは、カブキを筆頭に『天外魔境』シリーズのキャラばかり。『天外魔境II 卍MARU』や『天外魔境 風雲カブキ伝』で遊んだ人にとっては懐かしく感じるキャラたちだ。

ゲームシステムそのものはオーソドックスな作りになるとのこと。『天外~』のキャラたちの新たな活躍が待ち遠しいぞ。

みこしVS阿国（おくに）の空中戦。高く飛んでいるほうが阿国だ

みこしVSプッシュ富士山。忍者のみこしらしく、くないを投げる

カブキVS阿国。カブキの必殺技を阿国が受ける。バックには美女の群れが

多彩な必殺技が山盛り

格闘アクションではおなじみの必殺技も当然備わっているぞ。キャラの個性に合った必殺技が、それぞれ数種類用意されているとのこと。今のところ、必殺技の名称が公開されただけで、どのような性質の技かはまだわかっていない。また、必殺技の出し方はコマンド入力方式になるとのことだ。

天斬翔

カブキの必殺技。見た目から、上昇して敵を迎撃する技と判断できる

雷空斬

みこしの必殺技。これは急降下して敵を攻撃する技のようだ

モンキースクラッチ!!

マントーXの必殺技。これは突進系の技のようだ

ステージはキャライメージどおり

ステージはすべて、『天外魔境』シリーズの時代設定のとおり、時代劇（?）風のものになっている。そのなかで、京風の屋敷、大海原、つり橋などの、各キャラのイメージに合ったステージが用意されているのだ。とくに、マントーXのステージは必見。名物の色モノキャラだけに、ステージも爆笑モノ。

遊園地。見た目どおり、マントーXのステージに違いないだろう

小川の流れるステージ。画面下に人の頭が見える。舞台のセットか?

海原での戦い。画面の上に垂れ幕があるので、これもセットのようだ

※このソフトは6ボタンパッドに対応しています

10人のキャラが華麗に戦っていく!!

登場するキャラは全部で10人。各キャラごとに、戦いにおもむくミニストーリーが用意されている。

今回は、8人のキャラの名前が公表された。また、その8人のキャラのうち、5人の画面写真が公開されている。ここではそのキャラたちをくわしく紹介していくぞ。

カブキ

『天外魔境II～』で初登場、『カブキ伝』では主役を張ったキャラ。

性格は、名前のとおりハデ好き。他人より目立つことに生きがいを感じている。今回も、何者かの手によりよみがえったガープが、カブキより目立ったために倒しにいくのが目的となっている。

主人公格のキャラだけに、バランスのとれたタイプになるだろう。

飛び道具系の必殺技を放つカブキ。左手のポーズが歌舞伎っぽい

阿国(おくに)

『カブキ伝』のヒロイン役。男勝りな性格の半面、女のコらしいしとやかさも持っている。

『カブキ伝』では降神という召喚魔法を得意とした。今回の必殺技も、「降神百虎」や「降神お七」といった、『カブキ伝』のときと同じ名前がついているぞ。

なお、『カブキ伝』では牧瀬里穂さんが声を担当していたが、今回は残念ながら変更される予定だ。

虎を繰り出す必殺技だ

マントーX

『天外魔境』の全シリーズに登場している、究極の色モノキャラ。性格は、名前をひっくり返せばおわかりいただけるハズ。

いつもはマヌケなことばかりやってプレイヤーを笑わせてくれるが、格闘アクションになった今回は、名誉挽回のチャンス。サルの馬鹿力(?)で対戦相手をなぎ倒してくれるだろう。

どこから見てもサル。手足が長いので、リーチがかなり長い通常技を繰り出すように思われる

プッシュ富士山

『カブキ伝』の主要パーティキャラ。モンゴル相撲のチャンピオンの肩書きを持つ相撲取りだ。気の弱い一面があり、気は優しくて力持ちを地でいく性格の持ち主。

相撲取りなので、やはりパワータイプのキャラになるだろう。今回公開された画面にこのキャラの必殺技はなかったので、どんな必殺技を持っているかはまだ不明だ。

張り手でマントーXを攻撃するプッシュ富士山。相撲取りなので、やはり相撲の技を豊富に持っていそう

みこし

『天外魔境II～』に登場した、くの一・三姉妹の末っ子だ。『カブキ伝』にも出た次女のまつりのほうがカブキとの縁は深いのだが、それを抑えての登場となっている。

画面を見ればわかるが、かなり小柄なタイプ。『天外魔境II～』ではすばやさがウリのNPCだっただけに、今回もすばやい動きを得意とする可能性が高い。

突進系の必殺技でプッシュ富士山に突っ込んでいくみこし。いかにもフットワークの軽そうな技だ

その他のキャラ

この他に公開されたキャラは、菊五郎、世阿弥、ガープの3人。菊五郎は『天外魔境II～』の敵キャラとして登場。カブキに負けず劣らずハデなヤツだ。後の2人は、それぞれ『カブキ伝』のパーティキャラと最終ボス。

残る2人のキャラについては、まったく情報が入ってきていない。

菊五郎

写真は『天外魔境II～』。自分は美男子だと思っているらしい

世阿弥(ぜあみ)

写真は『カブキ伝』。いつも仮面をかぶっているキャラだ

シリーズ第1作&『II』『III』の名場面

ドラゴンナイト&グラフティ

GAME DATA
●メーカー名:NECアベニュー
●媒体:スーパーCD-ROM²
●発売予定日:未定 ●予定価格:未定
●ジャンル:ロールプレイング
●継続機能:バックアップメモリ
●その他:なし
●開発状況:40%(11月10日現在)

パソコン版から2作がすでに移植されている美少女RPG『ドラゴンナイト』シリーズ。今回、シリーズ1作目にあたる作品がNECアベニューから発売されることに決定。前作を振り返るPCエンジン版オリジナルモードがカップリングされて、「ヤマトタケル」3部作が終結することになる。

主人公ヤマトタケルの酒池肉林の冒険がここに始まる!

パソコン版『I』を移植したゲームモード

これは、純粋に移植作をプレイするモードで、3Dダンジョンになっている塔の中を探索していく。女性だけの国ストロベリーフィールズで、通りがかりに1人の少女を助けたタケル。それがきっかけとなり国を救うハメになってしまう、というのがストーリー。

シナリオ的には忠実な移植となるが、発売されたのが5年前という古いゲーム。よって、PCエンジン版では遊びやすいようにとシステムを大幅に改良する。『II』に近いシステムになる予定だ。

パソコン版から一新された戦闘画面。PCエンジン版『II』のように女の子のモンスターだけではない

NPCが仲間になる

パソコン版ではタケルが単身で冒険を進めていったが、PCエンジン版では新しくNPCが加わり、2キャラでのパーティプレイになる。シナリオのどの部分で出会うかなどの具体的な話はまだ先。ただ、NPCの登場によって大幅にストーリーが変更されることはないとのこと。戦闘時には主人公の手助けをしてくれるぞ。

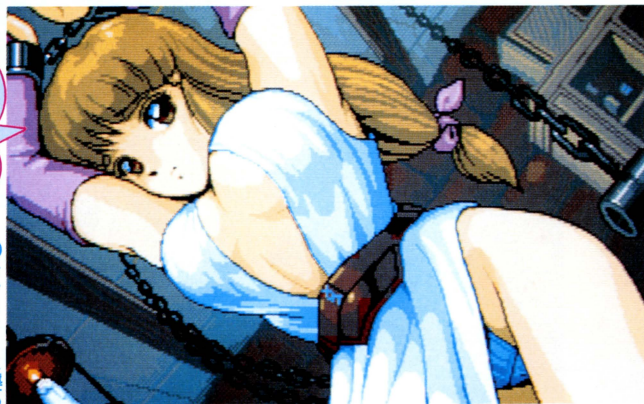
何が起こるかわからないダンジョン内。やっぱり1人はサミシイヨ〜

ビジュアルはそのまま

このシリーズの一番のウリともいえるちょっとHなビジュアル。『I』では過激なビジュアルが少ないため、大半が少々の修正を加えるだけでそのまま使用できる。ボリュームそのままで、新しくなったビジュアルに期待できそう。

ジェーン　アン

コボルトたちに組み伏せられて拷問をうけていたという。戦士と言えどやはりギャル。痛かっただろうに

助けてあげた後のビジュアル。パソコン版と構図は変わっていないものの、かなりキレイになった

モンスターに襲われるジェーン。ダンジョンはこんなギャルがウジャウジャ

PCエンジン版の名場面を見るグラフティモード

このモードでは『II』『III』で使われたビジュアルを収録。主人公のタケルと『I』『III』でヒロインとして登場するルナの掛け合いで紹介する。前の作品では一度しか見られない、お約束のビジュアルや感動のビジュアルだけが楽しめるモードだ。実際に収録するものはまだ未定だが、単なるおまけモードにとどまらない、独立したモードになるとのこと。PCエンジン版を通してプレイしてきたファンにとっては、うれしいビジュアルコレクションだ。

左がルナ。右の大男は『II』『III』でタケルの仲間になってくれるバーン

こんなきわどいシーンを、何回でも楽しめるようになるのだろうか…

※II、IIIマークは、それぞれPCエンジン版『II』、『III』の画面を意味します。

ちょっとHな麻雀シリーズ第3弾登場

セクシーアイドル麻雀野球拳の詩（うた）

GAME DATA
- メーカー名：日本物産
- 媒体：スーパーCD-ROM²
- 発売予定日：'95年1月下旬　●予定価格：8500円（税別）
- ジャンル：麻雀
- 継続機能：バックアップメモリ
- その他：なし
- 開発状況：70％（11月14日現在）

実写取り込みのセクシーギャルと麻雀するこのシリーズも早くも3作目。今回のゲームは、勝ち抜きに野球拳モードと、麻雀大会モードの2つで構成されている。麻雀部分はオーソドックスな4人打ちで、特別なアイテムなどはない。ギャルとの麻雀を純粋に楽しめる。

麻雀にムフフ♡度満点の野球拳をプラス

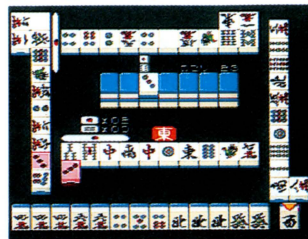
勝ち抜き野球拳モードは、麻雀に加えタイトルどおり野球拳をして勝つとセクシーギャルのビジュアルが見られる。麻雀大会モードは16人でトーナメント戦をおこなう麻雀オンリーモードだ。

このグラフィックも実写取り込みなのだろうか？

タイトルどおりこのゲームのメインモード。麻雀と野球拳が楽しめる

まずは予選ブロックで1位になろう。麻雀の得点の集計で順位が決定

勝ち抜き野球拳

メインモードであるこのモードでは、まず4人打ちの麻雀に勝たなければいけないのだ。そして、3回勝負の野球拳に挑戦。勝つとさし馬に指定した女のコが脱いでくれるというすうれしいシステム。

女の子はそれぞれにレベルがある

これがさし馬選択画面。野球拳の相手を選ぶのだ

4人打ちの画面は牌も見やすいぞ

方向キーを使い、声に合わせてジャンケンポン！

ジャンケンに勝つとお色気ビジュアルよ

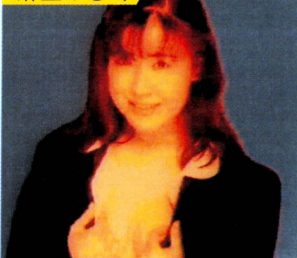
対戦するセクシーアイドルたち

ゲームに登場する16人の女のコのなかから8人のお色気ビジュアルを紹介。このほかにもまだまだたくさんあるぞ。

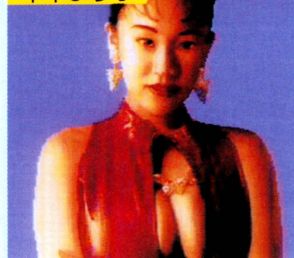
高原　愛美
これでもCカップ以上あるワ

藤谷しおり
こんな感じで寄せればいいの？

藤田　リナ
このエプロンが私のお気に入り

安藤　有里
上からのぞくなんてHね

麻生みるく
ちょっと恥ずかしいけど…ホラ

岡崎　美女
16人の中で胸の大きさは1番よ

絵崎あずみ
もうっ、せっかちなんだから

本木まり子
やっぱり服はボンテージが好き

開発も順調、'95年3月発売に決定!

プリンセスメーカー2

GAME DATA
- ●メーカー名:未定
- ●媒体:スーパーCD-ROM²
- ●発売予定日:'95年3月　●予定価格:8800円(税別)
- ●ジャンル:シミュレーション
- ●継続機能:バックアップメモリ
- ●その他:なし
- ●開発状況:20%(11月14日現在)

プレイヤーが父親となり娘を8年間育てていくシミュレーション。『プリンセスメーカー1』と同時に移植が伝えられていた『〜2』だが、今号がでるころには発売メーカーも決定しているとのこと。『〜1』の発売を待たず、早くもグラフィック3点を初公開だ。

○夏服を着る、まだあどけない姿の娘

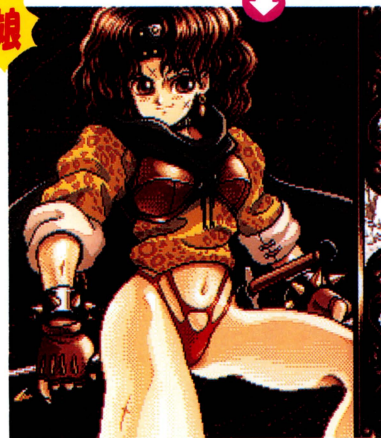
○娘が賞金稼ぎとなったエンディング

パソコン版に迫る美麗グラフィックを再現

今回公開するグラフィックは、基本ゲーム画面、バカンス、エンディングの3点。このうち基本ゲーム画面だけは開発途中のもの。娘のまわりに、娘のパラメータやコマンドを選択するアイコンがない状態になっている。

エンディングのグラフィックをパソコン版と比較すると、そん色がほとんどなく、クオリティの高さがわかる。エンディングといえば、娘を手塩にかけて育ててきた努力の成果が現れるシーンなだけに、今後も期待がかかる部分だ。

目に入れても痛くない娘

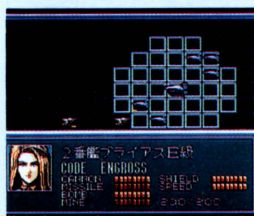
○娘とバカンスへ行く画面。『〜2』からは行き先が海と山の2つを選べるようになった。娘の疲労回復が目的だが、娘のはしゃぐ様子に幸せを感じちゃう♡

○PCエンジン版の賞金稼ぎのエンディング。細部もきちんと描かれている

名作ソフトがNECホームエレクトロニクスから低価格になって発売

今度、NECホームエレクトロニクスから名作と呼ばれる4本のソフトが再販される。前号でこの低価格シリーズの情報をお伝えしたが、今回は価格と発売日が決定。価格は4本とも3980円(税別)に、そして発売日が12月16日になった。価格が安いので、廉価版なのでは…。そんなことを考えている人は心配ナシ。違うのは、パッケージについているオビのデザインだけ(オビに低価格というお題がついている)。価格は安くなっても中身は同じなのだ。

タイトルは、ハドソンの『イースⅠ・Ⅱ』。アイレムの『ソル:モナージュ』。工画堂スタジオの『スーパーシュヴァルツシルト2』。ナグザットの『スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト』。

じつはもうひとつ、日本コンピュータシステムの『超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング』がラインナップされていたが、諸般の事情により販売されないことになった。

○PCエンジン不朽の名作『イースⅠ・Ⅱ』

○シナリオ重視のシミュレーション『シュヴァルツ2』

○アイレムのRPG『ソル:モナージュ』

○物語仕立てのシューティング『スプリガン〜』

タイトル	媒体	メーカー	発売日	価格
イースⅠ・Ⅱ	CD-ROM²	NECホームエレクトロニクス	12月16日	3980円(税別)
スーパーシュヴァルツシルト2	スーパーCD-ROM²			
スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト	スーパーCD-ROM²			
ソル:モナージュ	スーパーCD-ROM²			

最新はみ出し情報

●1月発売予定だったパック・イン・ビデオの『メタルエンジェル2』。その発売日が1月20日に決定。また、発売日未定だったヒューマンの『ファイプロ女子憧夢超女大戦〜』が2月3日に発売される予定になった。

●ハドソンの『空想科学世界ガリバー(仮称)』は、タイトルが正式に決定。『空想科学世界ガリバーボーイ』になった。

●12月下旬発売予定のナグザットの『マージャンソード〜』。その発売日が12月下旬から発売日未定になってしまった。

●日本コンピュータシステムの『愛・超兄貴』の発売日が、12月から2月中旬発売予定に変更されてしまった。

●先月号で11月25日発売予定とお伝えした『メロンプレイン』。その発売日が11月25日から12月10日に延期された。

新作発売カレンダー

●記号のみかた●
Hu…Huカード
CD…CD-ROM²
SCD…スーパーCD-ROM²
AC…アーケードカード
FX…PC-FX
LD…LD-ROM²
※価格はすべて税別です

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
12月2日	餓狼伝説SPECIAL	AC専用	ハドソン	6900円
12月9日	カードエンジェルス	SCD	フジコム	8800円

色気たっぷりの女のコたちとトランプで勝負していくゲーム。勝負に勝つと、女のコの下着姿が見られる、ちょっとエッチな内容になっている。ゲームの種類は、ブラックジャック、ポーカー、ババヌキ、スピードといった一般に遊ばれているもの。ゲームは、クイズ番組のノリで展開していく。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
	卒業II FX	FX専用	NECホームエレクトロニクス	8800円
	TEAM INNOCENT	FX専用	NECホームエレクトロニクス	9800円

遺伝子操作によって生まれたバイオチャイルドの女のコたちが主人公のアドベンチャー。目的は、広大な宇宙で巻き起こる事件や事故を解決していくというもの。ストーリーは3話で構成され、最終的には産みの親であるクロノス博士と対決する。随所に盛り込まれたアニメーションは圧巻。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
	バトルヒート	FX専用	NECホームエレクトロニクス	8800円

フルアニメーションを駆使した新感覚の格闘ゲーム。使用できるキャラは8人。4人ずつ、反乱軍と帝国軍に分かれている。モードは、対戦と対COM戦の2種類。対COM戦では、コンピュータだけしか使用できないボスキャラが2人登場する。戦闘中は、さながらTVアニメを見ているようだ。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
	PC-FX	ハードウェア	NECホームエレクトロニクス	49800円
	PC-FX専用パッド	周辺機器	NECホームエレクトロニクス	2980円
12月10日	メロンブレイン	LD専用	パイオニア	12621円
12月15日	ブルー・シカゴ・ブルース	LD専用	リバーヒルソフト	9800円

ホワイト刑事がアンジー殺害の犯人なんですね？

『J.B.ハロルド』シリーズの最新作。今までのシリーズにない、時間の概念を導入している。4日間という期間内にうまく捜査を進めないとゲームオーバー。主人公はもちろん刑事J.B.。今回の事件は、同僚であり、恋人でもあるキャサリンがシカゴで謎の死を遂げたところから始まる。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
12月16日	イースI・II	CD	NECホームエレクトロニクス	3980円
	スーパーシュヴァルツシルト2	SCD	NECホームエレクトロニクス	3980円
	スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト	SCD	NECホームエレクトロニクス	3980円
	ソル：モナージュ	SCD	NECホームエレクトロニクス	3980円
	藤子・F・不二雄の21エモン めざせ！ ホテル王	Huカード	NECホームエレクトロニクス	6800円

藤子・F・不二雄のコミックを原作にしたボードゲーム。最大4人まで遊ぶことができる。勝敗は、ある一定期間内に一番収益をあげたプレイヤーが勝者。収益は、ボード上の空き地（マス）にホテルを建築することで獲得していく。マスによってはアクション要素の強いイベントも発生する。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
	ロードス島戦記II	SCD	ハドソン	7800円
12月22日	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説	SCD	ライトスタッフ	8300円
	ボンバーマンぱにっくボンバー	SCD	ハドソン	6800円
12月23日	卒業II ネオ・ジェネレーション	SCD・AC両対応	リバーヒルソフト	8800円
	Jリーグ トリメンダスサッカー'94	SCD・AC両対応	NECホームエレクトロニクス	7800円

12月27日 PC Engine FAN 2月号発売！

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
12月29日	とらべらーず！ 伝説をぶっとばせ	SCD	ビクターエンタテインメント	8800円
'95年1月3日	プリンセスメーカー1	SCD・AC両対応	NECホームエレクトロニクス	8800円
1月20日	メタルエンジェル2	SCD	パック・イン・ビデオ	8900円
1月下旬	セクシーアイドル麻雀 野球拳の詩	SCD	日本物産	8500円
1月予定	雀神伝説	AC専用	NECホームエレクトロニクス	6900円
'95年2月3日	ファイプロ女子憧夢超女大戦 全女vsJWP	AC専用	ヒューマン	8400円
2月中旬	愛・超兄貴	SCD	日本コンピュータシステム	8900円
2月予定	ソリッド フォース	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	熱血レジェンド ベースボウラー	SCD・AC両対応	パック・イン・ビデオ	8800円
'95年3月予定	プリンセスメーカー2	SCD	未定	未定
発売日未定	アンジェラス2 ホーリーナイト	SCD	アスミック	未定
	姐	SCD	NECアベニュー	未定
	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	同級生	SCD	NECアベニュー	未定
	ドラゴンナイト&グラフティ	SCD	NECアベニュー	未定
	魔導物語I 炎の卒園児	AC専用	NECアベニュー	未定
	モンスターメーカー 神々の方舟	SCD	NECアベニュー	未定
	レニーブラスター	SCD	NECアベニュー	未定
	お嬢様捜査網（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	オリジナルRPG（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	紺碧の艦隊	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	上海 万里の長城	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	バーチャルインベーダー（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	麻雀悟空 天竺（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	麻雀（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	ミサイルファイター（仮称）	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	リターン・トゥ・ゾーク（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	Linda³	SCD・AC両対応	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルナティック・ドーン（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	レーシング（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編	SCD・AC両対応	NECホームエレクトロニクス	7800円
	スチーム・ハーツ	未定	テイジイエル販売	未定
	マージャンソード プリンセスクエスト外伝	SCD・AC両対応	ナグザット	未定
	もってけたまご	SCD	ナグザット	未定
	風の伝説ザナドゥII	SCD	日本ファルコム	未定
	GOKU	LD専用	パイオニア	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ2	SCD	ハドソン	未定
	空想科学世界ガリバーボーイ	SCD	ハドソン	未定
	聖夜物語	SCD	ハドソン	未定
	天外魔境 カブキ一刀涼談	AC専用	ハドソン	未定
	天外魔境III	AC専用	ハドソン	未定
	美リュージョンコレクション3（仮称）	LD専用	プラネット	未定
	ザ・ティーヴィーショー	SCD	ライトスタッフ	未定
	キューティーハニー（仮称）	FX専用	未定	未定
	パチンコ（仮称）	FX専用	未定	未定
	ペブルビーチの波濤（仮称）	FX専用	未定	未定
	麻雀（仮称）	FX専用	未定	未定
	マスターズ（仮称）	FX専用	未定	未定
	野球（仮称）	FX専用	未定	未定

Human
Hudson
ボンバーマン
ぱにっくボンバー
ジャンルの壁を大爆破！
「ぱにボン」登場。
12月22日
発売予定
希望小売価格6,800円
（税別）
5人対戦は
HUDSON
©1994 HUDSON SOFT
「ぱにボン」って何だ!?
それは、ハドソンがこの冬自信をもって皆様にお届けするゲームソフトです。
おなじみボンバーマンが、ジャンルの壁を打ち破り「パズルゲーム」になってスーパーCDロムロムで登場だ！魔王バグラー率いる敵キャラと対戦する「STORYモード」。仲間同士でできる対戦モード「みんなでボバる！」。もちろんどのモードも、ボンバーマンならではの爆弾アイテムを駆使しての大バトルが展開される！さらに無敵の道を究める「ボバる寺への道」など機能満載。年末乞うご期待！
2〜5人まで遊べる対戦モード
なんと最大5人までが参加できる対戦モードがコレだ！それに加えて何と「ドクロパネル」まで登場するからさあ大変だ。コイツは一体どんな効果があるのか!?
「ボバる寺への道」は無敵への道！
ストーリモードをクリアできなかったり、対戦モードでどーしても勝てなかったり…そんな君に贈るモードがこの「ボバる寺への道」だ！修行を積んで無敵を目指そう！
※画面は開発中のものです。
ハドソン コンピュータ デザイナーズ スクール
平成7年度生募集
●2年生課程 ●研究生課程設置（1年制） ●ハドソン育英制度実施
お問い合わせ（資料請求先）
〒060 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ハドソンコンピューターデザイナーズスクールH係
TEL：011-833-4622 FAX：011-833-4626
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900

SUPER CD-ROM² SYSTEM
そして、再び。
伝説がはじまる。
あれから2年。
新たな神話を携えて、
あの名作が蘇る。
ファンタジーRPGの醍醐味を凝縮して。
名作はさらに研ぎ澄まされる。
RPGの原点を追及した、前作「ロードス島戦記」。生き生きとしたキャラクターと壮大なストーリーで人々を魅了した。そのすべての魅力を継承する期待の新作がついに登場。ストーリーもシステムもさらにパワーアップし、快適なプレイと心地好い感動を約束する。
何を装備しますか？
ロードス島戦記II
Record of Lodoss War
'94年12月16日発売
価格7,800円(税別)
ILLUSTRATION BY NOBUTERU YUKI
©HUDSON SOFT © グループSNE/角川書店 ©Humming Bird Soft
PCエンジン版ロードス島戦記廉価版ソフト付き攻略ムック
“ロードス島戦記復活”
■発売中／価格2,980円(税込)
PCエンジン版ロードス島戦記II体験CDロム付き公式設定資料ムック
“ロードス島戦記II体験”
■発売中／価格2,680円(税込)
●お問い合わせは角川書店営業部 03-3817-8529まで
待望の真・完全移植!!
餓狼伝説SPECIAL
'94年12月2日(金)発売 価格6,900円(税別)
PCエンジンアーケードカード専用ソフト
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

1995年 JANUARY 1月号
第3種郵便物認可 平成7年1月1日発行 第8巻第1号(通巻74号)
発行人・編集人/山森 尚
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 問い合わせ/Tel.03(3459)8011㈹ 編集/Tel.03(3578)8433 広告/Tel.03(3435)0062
発売㈱ 徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 Tel.03(3433)6231㈹

T1013655010491

次号予告
2月号の恒例付録「大技林'95」。PCエンジンのウルテクがすべてそろった、100ページにもわたる超豪華本だ。発売予定は12月27日

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan

定価490円 (本体476円)